
NZ login
留
学
网
www.nzlogin.com

独家热爆 任天堂下一代家用机确认中国大陆同步上市!?

2004 16

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

独家赠品



金银两款史莱姆手机链随机获取

电击收藏

最终幻想XII
最新影像4分钟强档出击

GT4序章版大型专题

掌机封神榜封神继续
铁臂阿童木全程无伤害通关

◆大象开口
实况足球胜利十一人国际版
PS2行货第一时间体验速报

◆日文地狱
天诛coser性感现身

◆游戏精彩MV
超能力战警

◆精选百分百
血腥左轮（下）

四大游戏完美攻略

异度传说 EPISODE II 善恶的彼岸

当期游戏攻略

寂静岭4~房间

特鲁内克大冒险3A

J联盟 职业球会的创造2004

主流家用机改造情报火速线报
PS2 HDD LOADER 完全攻略
索尼EYETOY对微软XBCHAT
自制GBA MIDI / 索爱手机DIY

热门强作独步研究
炼金术士伊莉斯的工作室
爆走山地车

10大新作连环热报

精灵的黄昏·世代
樱花大战5 荒野的女武士
火炎纹章 圣魔的光石
最终幻想XII／合金装备 索利德3 食蛇者／机动战士高达SEED／复活传说／守护英雄ADVANCE／多罗罗／钢之炼金术师2

特别策划 暑期特别版

夏暑难熬 去燥良方

五十款消夏独门游戏

暑期游戏众海量 力排热作玩到爽

三位一体价 杂志+光盘+赠品 9.8元


かすみ

Strawberry vacation

蓝天、绿树、美丽的沙滩和清澈见底的蔚蓝大海。
在这样的风景中与霞一起渡过美妙的时光，享受醉人的夏日午后！





编辑手札

盛夏已至，深受酷暑和一场接一场的欧锦赛所折磨的小编们难免会有些心浮气躁。为了重新振奋起精神也为了给读者们一个新气象，本期我们不仅推出了以消夏游戏为主的特别策划，各栏目也作了大幅度的调整。只要各位读者能够看的“痛快”，就是对我们工作的最大肯定了！



踩火象

●PS2行货WE7终于出了，与此同时，PS2专卖店的规模也开始缩减了。一个本应该很火的游戏在一个收缩的背景下出来，不知是不是一个讽刺。说实话，我希望目前行货PS2的局面的确是因为受到打压的结果，而非市场的真实表现。

●虽然目前PS2和神游在国内是步履为艰，但可以确定，游戏市场将会有更多更大的举动在中国发生。

●半个月来的生活是平静的，也是忙碌的，时常想到去年的这个时节，像做梦一样，又有一拨人离开了学校，当然，又将有更多的人步入学堂。希望不管离校者还是新同学，都能在满意的路上前进。

●这段时间来游戏的体会呈现减少的趋势，主要是因为北京这些天来一直是多云见雨，再加上凌晨进行的欧洲杯，再加上身体锻炼增多，再加上……所以精力很单薄，眼神很游离，很恋床，熬夜的劲头小多了……



风林



●最近还是有很多读者在埋怨行货软硬件，无论是游戏还是价格，让好不容易抬上中国玩家餐桌的几道菜，楞是摆在那里没热乎起来。这样的结果不免有些让厂商心寒，不过好歹大家心里应该有所准备，吃惯了面包片，对汉堡包自然容易造成肠胃不适。给点眼光，注重营养才是长安之计。

●今年是FPS年。掰开手指随意数数今年家用机平台上自己期待的大概就有七八款之多，这样的密度绝对是前所未有，各厂商之间押宝FPS牌，誓要拼个你死我活。KILLZONE……

●最近网站里来信询问PSP和NDS孰优孰劣的问题越来越多了，虽编者可见大家对新世代掌机的关心程度，但毕竟现在手头可参考的资料还不是很多，厂商只言“东京展”上见，实际的东西拿出来的还是不够，包括大家关心的发售日和价格。对这些，编者还是希望各位把心思留给GBA，别又犯了浮躁的老毛病，不要把精力花在那些未发生的事情上面。就好像现在问“买PS2晚不晚”这样的问题……既然PS3没有发售，我们似乎也不会有更好的选择……不是吗？



北斗

●最近突然心血来潮决定重温MD上的经典作品“梦幻模拟战2”，当事隔多年后再次进入这款曾经通关不下二十余次的游戏之后，突然就有一种感动到想哭的感觉。最后与青龙骑士团重装骑兵之间气吞山河的壮观对决再次点燃了胸中的满腔热血。经典不愧是经典！

●听说雅虎最近会把免费邮箱升级到100M，这对正在为自己邮箱容量太小不方便大家投稿而考虑是否要另换邮箱的北斗来说无疑是个大喜讯，真是雪中送炭啊！

●前几天晚上坐末班车回家时，司机在后胎爆掉一个的情况下楞是以风驰电掣般的速度撑到了终点！难道这位司机大哥就是传说中振兴我国赛车游戏的救世主？

●本期截稿时欧洲杯也快接近尾声了，这届比赛的结果似乎有着太多的出人意料，很多强队过早的止步，相信它们的FANS肯定会在电视机前伤心不已。还好，我最喜欢的球队远在南美。



飞月



●上次的赠品大部分编辑拿到的都是绿色女忍扇子，要想凑齐三种颜色还真不是一件容易事。飞月连蒙带骗一种颜色抢到了一把，三把扇子一起扇可真是凉快啊！

●前日看《漂流教室》的时候突然想起洼冢洋介坠楼的消息，不由得对剧中所强调的“活在现在”这个主题有了更深刻的感触。没人知道明天将发生什么，我们惟一能做的只有把握住现在，这就是人生吧……

●最近行走于编辑部中，迎面所见均是一张张满脸疲惫、蓬头垢面的脸，90%的男同事目光呆滞行动迟缓。看惯了他们以后，飞月玩《寂静岭》都不觉得害怕了，这一切都要感谢欧锦赛所赐啊！



PERFECT

●自有了欧洲杯，有了足球，PERFECT十年如一日的生活总算是有了点改变，对于一个已经被鸟托邦接纳的人来说，熬夜看球是莫大的乐趣。生活和做杂志一样，有时需要打破常规的刺激。

●最近让人心动的新游戏不少，从寂静岭4到创造球会，到异度2……不过这类游戏PERFECT耗不起时间，欧洲杯之余还是重操旧业，潜心研究已经荒废的WE，看看能不能东山再起。

●好朋友回国，晚上的夜宵有伴了……不知道为什么，总是觉得晚上的时光格外宝贵，也许是因为白天到处人满为患，自己喜欢清静吧。

●星川明人显身电击后，杂志版日文地狱的制作水平有所降低，PERFECT今天下午对他进行了电话批评……星川表示惭愧，并承诺一定要让他渐渐枯竭的脑袋重新开窍！



宇部

●N-gage的缩小版QD已经上市，真机的外形和工艺都很可人，唯一遗憾就是少了上一代效果极佳的MP3播放功能，虽然也可以用软件模拟，但效果绝对不如硬件芯片。残念……



●截稿时欧洲杯就要进行半决赛了，四支球队中只喜欢捷克，现在是不是已经夺冠了呢？

●前几天找到了市面上见不到的，梁汉文主唱无线影剧《鉴证实录》和《刑侦档案》系列的全套插曲，满足。

●最近很想玩TV游戏，尤其是横版闯关类的，挑了半天，决定还是从SFC的《大金刚3》开始复习吧，Rare的早期作品总令我怀念。

●下个月5号，吉他至尊SteveVai（长相酷似内德维德）将在北京上演世界顶级水平的吉他音乐会，不容错过。



小沛

●入夏之后，北京的天气越发酷热难当。小沛最是害怕酷暑而不惧严寒，而今盛夏已至，不免心烦意躁！然而今夏正是诸多大作发售的日子，在这么热的天里，又怎么有心情玩耍呢？风林与我都有同感，于是发动全社小编搜罗50款消夏佳作，希望玩家们能在这个暑期以这些游戏作为调剂，让游戏的生活充满清凉快意！

●记事BOX本期取消，原因是与编辑手札雷同而缺乏新意，另有部分读者觉得小沛我太过恶搞，有些自恋之嫌！那么我索性来个自我检讨，从本期起改为内敛不再张扬，希望大家能够满意！不过如果读者们再有异议，小沛也便不知如何是好了！正所谓“众口难调”！

●最近许多读者的来信中言辞恳切，都说想与我成为朋友，如北京的白景楠等几位读者。在这里，小沛先要感谢读者们对小沛的支持与厚爱！另外，由于工作繁忙，回信实在不便。如有读者想与我交流的话，可以给我发电子邮件，我肯定会尽快回复！我再告诉大家一遍我的邮箱地址：luckyman522@sohu.com。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.139 2004/16
次世代传媒 VGAME.CN



本期封面：异度传说 II 善恶的彼岸

GAME INDEX

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010) 64472920 （010) 64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



神游助任天堂下一代主机获胜?!

本刊讯　虽然第一代主机在大陆并没有能够掀起多少波澜，但神游科技的中国情结似乎并没有就此消失。看上去公司内不为外界所动，不但小神游坚韧不拔照计划推出，而且据说还颇有所斩获，以至于关于神游二代的消息也时常能够在网间流走。

这可真有点出乎意料之外的感觉了，难道神游还觉得亏得不够么？好在我们都明白颜董的身家无算，大陆市场的这点折旧还没有放在心上。更何况神游科技与任天堂的关系之密切远非我等凡夫俗子可以知晓，所谓“东方不亮西方亮”，这边若是能撞个大亮固然好，实在不行微亮也不错，就算一点蓬头都起不了，神游也未见得非得在大陆这一棵树上吊死。

这西方果然就亮了起来。据来自神游科技内部的消息称，神游二代主机确实正在美国那边紧锣密鼓地研发着呢。要说这台机器的来头可了不得，它是神游科技与任天堂紧密合作的成果，代表了两家会社最新的技术和生产力，而且颇有可能成为具有划时代意义的主机。

这当然不再会是一台NGC兼容机了——绝对不是，这次神游没打算拿过气明星来糊弄可怜的中国玩家。说起来这台主机的代号不少玩家可能都知道：N5，是的，你没看错，就是Nintendo的下一代主流机种，NGC的更新换代产品。



↑神游最新设计的公司标志。

颜董在NGC时代主要为任天堂提供了显示卡硬件、软件以及保密方式上的技术支持，而这次在N5上iQUE与岩田叔叔的公司合作得更为紧密。让国人比较有兴趣的，是消息称N5将很有可能在全球同步推出——这个全球自然有中国大陆这一份，而更使人浮想联翩的，是N5计划中与神游机的“深入互动”。

究竟这是怎么一个“深”法，由于我不是超级N饭，也不算知名撰稿人，所以不敢妄加揣测或者上纲上线到某个层次。不过能够让任天堂为了大陆区区几千台iQUE Player就加上这个互动功能，可想而知颜董的个人魅力和技术实力有多可观。



↑神游科技(中国)有限公司董事长颜维群。颜博士毕业于美国普度大学 (Purdue University) 电机工程系，科学成就跨越三维动画、数字有线电视等多个领域。曾先后在美国硅谷图形公司 (Silicon Graphics)、美国麦普司技术公司 (MIPS)、美国那米欧公司 (Navio Communications)、美国亚提思公司 (ArtX) 担任董事及总裁。两年前成立了iQue神游公司。

在N5众多传说的性能当中，为神游科技内部人士再三强调和证实的，就是“在网络功能上具有重大突破、具有划时代网络意义”的能力。网络功能可以确定已经是所有下一代主机所必备的，但这突破究竟能有多么重大？我们的时代将怎样被N5划成一半或者更多片？现在还完全无法想象。

目前所已知的网络连接方式和Link技术似乎就这么几种，我完全相信凭借着颜董在美国那帮牛人的开发能力，搞出新的专利技术出来费不了多少力气，但是问题在于，如果没有底层的网络基础，新的技术如何能够普及？而若是基于目前的底层网络基础的技术，又如何能够具备“划时代”般如此重大的意义？连手机？WiFi？蓝牙？红外？作为一个凡夫俗子，我的想象力确实只能到此为止，不然我也能在颜董麾下谋一席之地了。

总之，这是一个颇为有趣的话题，iQUE这次说不定真的能给我们一个惊喜，也许任天堂的雄风重振便在此神游的一举。

顺便再说一下iQUE Player的上网问题，没错，这套设备正在研发之中。使用的接口，应该就是神游主机上端的那个特别USB端子，连接方法倒也不是很麻烦——前提是你得有台能上网的PC。至于具体的发售日，就要看软件的研发情况了，若是能够找盛大移植一下传奇，倒也说不定是个不错的选择——从收益的角度来说。不过注重社会形象的颜董必定不会以为意，信然。

文/特约撰稿人 王俊生



铃木裕、井上雄彦走入大学课堂 日本东大重视动漫游戏人才培养

本刊日本专讯　最近，日本东京大学迎来了铃木裕、井上雄彦、大友克洋等四位在游戏、动漫领域里的杰出人士。从今年10月份起，他们将在东京大学的“CONTENTS创造科学”教程中担任讲师，凭借自己多年的从业经历，为期望投身电影、动画及游戏领域的学员进行言传身教。



←「篮球飞人」的作者井上雄彦，其最新作是根据宫本武藏小说改编的「浪客行」。

“虽然游戏和动画产业发源于美国，但是却在日本发扬光大，并且逐渐成为日本惟一能够向全世界传播的文化。”东京大学的马场章副教授说道，“随着近年来欧美、韩国等地区对于动画、游戏产业的重视，日本在这些领域里的优势已经不复存在，后续人才的筹备也明显不足。正是因为如此，东大从去年开始就推出了与游戏相关的课程，并且受到了学员们的良好反响。”

东大这项教育计划的暂定期限为5年，但是种种迹象表明，他们已经把对于动漫、游戏制作人的培养视为了今后的教学重点之一。



KONAMI为追求另类付出代价 《寂静岭4》日本上市反响寥寥

本刊日本专讯　6月17日于日本发售的《寂静岭4 The Room》再次沦为市场上的一块鸡肋。截止6月24日，该游戏的销量4万1014套，店头消化率只有不到60%。尽管资深玩家对“寂静岭”系列一直推崇备至，但是其晦涩的世界观和压抑的气氛却使它无法取得商业上的成功。业界认为，过于从玩家角度出发，为了追求“另类”游戏性而放弃普通消费层，是“寂静岭”系列销售落后的主要原因。

与“寂静岭”在日本乏人问津相左的是，该系列在欧美市场却炙手可热。2001年发售的《寂静岭2》的日本销量为13万8217套，但是美国销量却高达50万5958套，两地间的差异存在海天之遥。也许在日本处于尴尬局面的《寂静岭4》只有等到美版发售才能真正实现KONAMI的敛金梦想。



街霸教父船水纪孝正式离开CAPCOM

本刊日本专讯　明明势同水火，却又欢笑别离。以街霸系列而闻名于业界的著名制作人船水纪孝日前向CAPCOM递交了辞呈，同时他谦逊地表示，自己的成就离不开CAPOM公司多年来的培养与支持——这是最近从日本业界传来的消息。

船水纪孝是CAPCOM资深制作人之一，原任职CAPCOM第一开发部部长。早期曾为街机名作《荒野大镖客》担任角色设定，此后长期负责"街霸"系列的主创工作，近期则参与了《生化危机：爆发》、《怪物猎人》等热门游戏的开发。可以说，CAPCOM能够真正挤身一流游戏厂商的行列，与当年船水纪孝的"街霸"系列所打下的基础牢不可分。


↑CAPCOM在1987年推出的街霸系列开山之作。

来自互联网的进一步消息称，船水纪孝在脱离CAPCOM之后，将效仿冈本吉起成立自己的游戏开发公司。新公司的名称为CRAFT&MISTAR（クラフト&マイスター），目前拥有6名成员，而同样来自CAPCOM的制作人须藤克洋也将在其中任职。

业界认为，冈本吉起与船水纪孝的先后离去，表明CAPCOM正在对内部的高层制作人进行大规模换血，一批无法重塑辉煌的前辈人物正在受到来自管理层的越来越大的压力。事实上，日本某BBS早在2002年就曾报道过船水纪孝与公司决策层之间的矛盾，但是由于当事双方都没有就此发表任何声明，船水的后续几部作品也没有明显的败绩，人们则把更多的目光放在了冈本与三上身上。不过与冈本吉起所不同的，船水纪孝选择了一种比较柔和的离开方式，他并没有把自己与公司间的矛盾公开在媒体面前。


↑船水纪孝曾被日本媒体誉为CAPCOM社内的三大支柱之一。

对于大牌制作人的频繁出走，业界并没有感到惊讶。随着游戏观念的改变以及新时代的即将来临，游戏公司也必须年轻化，老一辈制作人的黯然离去固然令人惋惜，但是与打破旧有势力、提高公司效益相比，这似乎又显得微不足道。



光荣发表"战国无双·猛将传"
索尼3款大作欲打造PS2辉煌9月

本刊日本专讯　来自此间的消息表明，索尼已将酷暑过后的销售旺季牢牢抓在了自己手中，包括"樱花大战5"、"战国无双·猛将传"、"神乐传说"在内的3款大作正在为9月份的日本市场计划着一个辉煌的未来。

《樱花大战5 EPISODE 0～荒野的女武士～》是第一部在PS2上发售的正统系列的原创作品。由于该作的战斗部分从SLG转变为ACT，因而被视为"樱花大战"颠覆传统的一个里程碑。游戏舞台从巴黎转移到了美国纽约，背景则是禁酒法生效、犯罪频发的西部开拓时代。由曾在动画片中担任配角的"纽约华击团"（星组）担任主人公，目前已经公布了包括女主角杰米妮在内的5名角色。SEGA称，操纵3D机体在真实时间下进行的战斗，将使游戏节奏更加紧凑、流畅，而剧情部分仍会保留原来的2D风格，但是角色的表情变化会更加丰富。游戏预定9月22日发售，价格7140日元。



←从DC上熬欲而归"樱花"是世嘉最畅销家用机系列。与前作所不同的是，5代存在海外地区的发售计划，战斗系统由SLG向ACT的转变就是为了迎合欧美玩家所做出的调整。


↓"战国无双·猛将传"采用前作的引擎开发，从画面上不会有任何的区别。

"战国无双·猛将传"虽然是首次公开的作品，但是却早在许多人的意料之中。KOEI于6月26日在其官方主页上发表了上述消息，并宣布该游戏将在9月16日登陆PS2。新作将加入4名新武将，武器和关卡数量也会得到提升，而全新的"战国事典"模式则可以帮助玩家了解日本战国时代的历史。至于新作是否能够继承前作的记录，现在还不清楚。KOEI计划在9月16日推出普通版与精装版两种版本，普通版价格4494日元，精装版则是不菲的10290日元。

"神乐传说"是此前GC上的加强复刻版。该游戏加入了经过全新制作的片头动画，其中的实际内容也得到了大幅调整。游戏发售日同样被定在9月22日，价格7140日元。据称NAMCO为PS2版"神乐传说"制定的销售底线为30万套。



史艾承诺DQ8发售日定在今冬
业界担心"勇者"本性难移再次延期

本刊日本专讯　SQUARE-ENIX最近宣布，他们为PS2开发巨作《勇者斗恶龙8》将肯定在今冬发售。这是该公司自年初发布DQ8副标题为"天空、海洋、大地以及被诅咒的公主"之后，首次向外界确认游戏的发售日。然而来自接近SE开发部的业内人士却表示，"DQ8在本财政年发售的可能性只存在于理论上！"事实上，自从FF12宣布将推迟到今冬发售，业界就对SE"本财年发售DQ8"的承诺表示了质疑。从商业策略上讲，如果DQ8和FF12都在今冬发售的话，势必会造成相互内耗的销售弱势。相信无论是SE还是索尼，都不愿看到这样的局面。


↑DQ生父堀井雄二也许是发布延期消息最多的大牌制作人。

有了DQ7延期3年先例，DQ8推迟到下个财政年面市的可能性依然不小——尽管堀井雄二曾宣称"DQ的开发周期已经应玩家要求而大幅缩短"。



出井伸之访华为体验中心揭幕
索尼视中国市场为重振宝地

本刊沪上专讯　虽然大陆版PS2遇到了预想以外的麻烦，但是索尼开拓中国市场的决心却没有一丝动摇。

6月21日傍晚，索尼董事长出井伸之与首席运营官安滕国威等集团高层飞抵上海，开始了为期2天的对华访问。据悉出井伸之此行的目的是参加索尼上海体验中心的揭幕仪式，并与政府官员展开会晤。

索尼体验中心是索尼产品的集中展示区，用以提高索尼品牌的美誉度。索尼目前在全球范围拥有大约10家体验中心。2003年9月28日，索尼在北京中关村鼎好电脑城成立了继东京、大坂、纽约、米兰之后的全球第五家体验中心，时隔半年之后，第二家设在我国的体验中心又将于上海成立，并由出井伸之亲自揭幕，这说明他对中国市场的兴趣正在进一步加大。

索尼2003年在中国市场的营业额直线上升，比2002年增长了70%。按照该公司的计划，到2005年的时候，索尼在中国市场的年销售额将达40亿美元，2008年时将超过日本本土。从这层意义上讲，PS系主机成为我国玩家的主力机种似乎并非梦想。



任天堂首度承认GBA后续主机正在筹划中



本刊欧洲专讯　在最近于欧洲召开的ELSPA游戏峰会上，任天堂欧洲总裁大卫·高森（David Gosen）向外界透露：他们正在评估GBA后续主机的开发计划，而这个过程将一直延续到NDS发售。根据大卫的说法，GBA后续机种的规格乃至发展计划将会视NDS的市场表现而定。如果NDS陷入被动，GBA后续主机将在2006年推出；反之，NDS成为主流，GBA2的发售日则会向后顺延。

"我们曾多次强调过，作为任天堂第三支柱的DS并不是GB系主机的延续，真正的GBA后续主机一定会在必要的时候与玩家见面。"大卫如是说道。

任天堂把NDS与GBA分离的商业策略是有其原因的。由于最近几年任天堂在家用机领域已经丧失了控制权，所以手掌市场与索尼的争夺也就成为了该公司的背水一战。一旦失败，山内家族苦心经营的百年帝国就将土崩瓦解。从这层意义上讲，把DS与GBA2分离的策略则会给任天堂留下更多的回旋余地，即便NDS不幸落败，GBA的后续主机也有机会收复失地，而不至于前功尽弃。



↑任天堂欧洲总裁大卫·高森。

另据来自日本业界的消息称，任天堂最近在日本商标局注册了9个产品商标，分别是：DGB、EGB、GBD、GBE、GBN、GBY、TGB、WGB、XGB。由于这些商标中全部包有"GB"两个字母，因此GBA后续主机的名称就在其中也说不定。



索尼推出两种新型号PSX主机 开通网络功能但不支持数据下载

本刊日本专讯　索尼在今天发表了PSX主机的最新型号"DESR-5100"与"DESR-7100"。两部主机全部采用开放价格，DESR-5100型的参考价格为74000日元，DESR-7100型是95000日元。DESR-5100型内置160G硬盘，DESR-7100型内置250G硬盘。其中DESR-5100型会推出标准的白色与限定的银色两种版本。

新型PSX主机对AV功能进行了调整，并且开通了对应"PlaystationBB"的网络服务，玩家可以通过PSX主机浏览网页，但令人遗憾的是，索尼称PSX目前还不能支持数据下载。



↑银色限定版的DESR-5100型PSX主机。

PSX的发售将索尼在高端家电领域的不振暴露无疑，该主机自去年10月上市以来，销售情况始终不能令人满意，小卖店的积压现象严重，以至于主机在今年4月被迫停产。据说索尼甚至责令开发人员对该主机的机构进行重新设计。



近期美国市场硬件销量统计 PS2仍君临天下但优势微小

本刊美国专讯　PS2在美国的优势很可能被XBOX的迅速崛起所取代——美国分析家Chirs最近发表了上述言论。而来自第三方的数据也表明，PS2与XBOX之间的销售差距正在渐渐缩小。

虽然此前SCEA高层曾宣布PS2在降价到149.99美元之后销量翻了一番，但是事实证明，调价后的PS2仍然无法把XBOX彻底甩开。5月份，PS2在美国的销量为25万3454台，XBOX的销量则是21万6997台，与PS2的差距尚不足4万台。如果不是SCE在5月初及时宣布降价的话，XBOX很有可能在未来的一段时间里继续领先于索尼的PS2。而一直处于三国大战中劣势位置的GC，已经连续两个月销量不足10万台，翻身看来还有长路要走。

三大主机近期在美国市场的销售情况

主机名称	2004年3月	2004年4月	2004年5月	北美累积销量
PS2	294,437台	188,669台	253,454台	23,669,002台
Xbox	198,445台	297,351台	216,997台	8,898,399台
NGC	163,028台	96,050台	77,827台	7,471,068台

注：XBOX主机于今年4月在美国降价，而PS2则在随后的5月宣布降价。



"寂静岭"宣布加盟NDS阵营 坂恒伴信、松野泰己难耐两屏诱惑

本刊日本专讯　KONAMI于最近宣布将为NDS主机制作"寂静岭"新作，这表明该公司在决定把"合金装备"搬上PSP的情况下，继续对NDS表示支持的态度。

不过令人感到失望的是，DS版"寂静岭"将以一款射击游戏的身份登场，而不是系列传统的恐怖AVG。据称DS版"寂静岭"是在今年年初开始制作的，故事背景将是"寂静岭"前4作中某一代的延续。

除去"寂静岭"宣布加盟NDS以外，TECMO的坂恒伴信以及SQUARE-ENIX的松野泰己也纷纷对NDS表示了兴趣，并宣称"忍者龙剑传"、"死或生"、"奥伽战争"等游戏都有可能在DS上推陈出新。不过这些大牌制作人不愿透露更多的详细情况，看来支持NDS的玩家还要默默等待。



世嘉面对怀旧浪潮无力抗拒 "MD PLAY TV"亮相东京玩具展

本刊东京专讯　曾经承载了许多人年轻时代回忆的MD主机，将以全新姿态再次出现在玩家的面前，每一位为其魅力所"蛊惑"玩家都将重新回到那种激动人心的时刻。



↑被世嘉重新从坟墓中挖出来的经典，从游戏领域跨入了玩具市场。

在最近于日本举办的"2004东京玩具展"上，SEGA TOYS公布了他们根据MD主机开发的电视玩具"MD PLAY TV"（简称：MPT）。这种玩具的外形与MD主机几乎完全相同，只是体积略有缩小，而手柄中央"16BIT"的字样也更换了全新的颜色。

MPT取消了插卡更换游戏节目的功能，内置游戏只有"索尼克"、"战斧"、"兽王记"等6款作品。但是从展会上提供的演示来看，实际的游戏效果与当年的MD主机没有任何区别。SEGA TOYS的发言人称："MPT是一种玩具而不是一款游戏主机，因此自带6款游戏就已经足够。"



↑手柄上16BIT字样进行了特效处理。

MD在全球范围一共卖出了3432万台，在日本地区亦受到欢迎，相信MPV的推出必然会博得许多怀旧者的青睐。

访谈 TALKING 微软否认Xbox Next将向下兼容!?

本刊综合消息　与绝大多数人想象的正好相反的是，代号为Xbox Next的微软新一代家用机也许将不具备向下兼容的功能。微软Xbox事业部主管J.Allard在日前明确表示："对于玩家而言，向下兼容的机能并没有多大的实际意义。相比之下，我们更愿意把精力投入新主机的软件开发，如果Xbox Next具备最强大的软件阵容，玩家则没有理由拒绝我们的产品。"

J.Allard同时说道："向下兼容只是'加分'的功能，而并非必须。当年SFC也没有向下兼容FC游戏，但是仍然取得了令人羡慕的成功；反之，虽然PS2可以玩PS游戏，但是真正对此感兴趣的玩家却只有十分之一。"

然而，对于外界传说的XboxNext的硬件难以完成向下兼容的说法，J.Allard则没有给出明确的回答。"由于新一代Xbox的硬件规格尚未确定，因此无可奉告"，J.Allard如是说。

业界认为，新主机内部规格的大换血，是微软倾向于取消向下兼容功能的主因。从现在的情报看，下一代Xbox的CPU也许会使用IBM的"Power5"，而图形处理器则有可能采用ATI公司的"R500"，这些核心置件的开发商都与现行的Xbox主机不同，在开发规格完全不同的两代主机上完成向下兼容，Xbox Next的开发成本势必大幅增加。



→为推广XBOX事业鞠躬尽瘁的微软游戏部主管J.Allard。

不过对于渴望玩到更多游戏的玩家而言，取消向下兼容的功能还很难说是福是祸。在J.Allard面对欧洲媒体发表了上述言论之后，来自微软总部的消息则宣称："Xbox Next是否能够兼容Xbox游戏，现在仍在研讨中"。

Xbox与其后续主机的规格对比表

主机名称	Xbox	Xbox Next或Xenon(传闻)
发售时间	2001年11月15日(美国)	预计2005年底
开发工具	微软专属开发工具XDK(以DirectX 8.0为核心架构)	微软的XNA，能够兼顾PC、家用机及手机等平台(以DirectX 10为核心架构)
中央处理器(CPU)	Intel PentiumⅢ,733MHz(X86构架)	IBM提供的Power5处理器×3，每个CPU的运行频率为3.5GHz(传闻)
图形处理器(GPU)	微软与Nvidia共同开发NV2A，233MHz	ATI提供的R500处理器，500MHz(传闻)
I/O	Nvidia提供的MCP-X芯片	台湾矽统科技公司提供
内存	主内存与显存共64MB	不明
使用媒体	DVD光碟 单面单层最高容量4.7GB 单面双层最高容量9.4GB	不明
硬盘	Seagate提供的8GB硬盘，5400转/秒	120GB(传闻)
记忆体	8MB记忆卡	M-Syetem提供的Smart Disk Onkey闪存(传闻)
对应网络	内置10/100M以太网卡	内置宽带网卡，具体不明
游戏开发状况	目前已有700多款游戏发售，后续还有400余款游戏正在开发中	微软曾暗示已经有对应游戏在开发中

●曾在今年E3上获得最多褒美掌声的无线通讯软件"PictoChat"，将有可能被内置在NDS主机中。根据欧洲任天堂透露的消息，他们正在评估把"PictoChat"作为NDS标准配置的可行性，而且从现阶段的情况看，实现这一目标似乎没有太大的问题。"PictoChat"是任天堂专门为NDS开发的无线通讯软件，该软件可以传送并接收玩家在NDS触摸屏上描绘的文字和简单的图形，并且支持最多16人的范围通信。

●7月28日SEGA公司将在上海举办大型新闻发布会，本刊已收到邀请出席本次会议，届时请留意我们的追踪报道（本次发布会的召开时间有可能发生变动）。

●原SCE首席技术执行官冈本伸一在去年宣布离开索尼之后，将在美国LOGITECH与欧洲LOGITECH EUROPE两家公司担任董事职务，这是最近从美国业界传来的消息。

●将众多奇思妙想汇集一堂的GC名作《瓦里奥制作》将于9月3日在欧洲发售，定价30欧元。该游戏此前在日本的销量为30万套。

●与铃木裕走进东大讲堂相对应的是，以"吃豆"系列而闻名遐迩的NAMCO制作人岩谷徹，将在日本大阪艺术学院的"角色造型"学科中担任客座教授。

●SOFT BANK旗下的PS专门志《THE PLAYSTATION》将从7月9日号起更名为《THE PLAYSTATION 2》，并由原先和周刊改为半月刊，而装订方式和取材风格也将发生重大改变。

●SQUARE-ENIX在6月19日的董事会上宣布，为了统一公司标志，美国分部SQUARE-ENIX USA, INC.的社名将变更为SQUARE-ENIX.INC.，而英国分部SQUARE-ENIX EUROPE LTD.的社名则将变更为SQUARE-ENIX LTD.。

●同样来自SQUARE-ENIX的消息称，原SE代表取缔役副社长本多圭司将从6月19日起就任取缔役副社长（不再担任代表取缔役职务），今后本多圭司将致力于我国大陆地区的市场开拓。

●年初刚刚发表过延期宣言的《星际争霸·幽灵》将再次推迟到明年发售。Blizzard的开发人员称，延期的原因主要是"增加更多的内容"和"对于游戏特效的改进"。

●来自日刊《CORO CORO COMIC》的消息说，预定7月15日上市的该刊将正式发表"口袋妖怪"最新作的相关情报。不过任天堂官方并未对此做出说明。

●作为多罗5岁生日贺礼的《随身玩伴 トロといっぱい》将于9月2日发售，价格未定。

●LEVEL 5社长日野晃博最近向媒体透露了希望继续开发《真梦生活Online》的愿望，不知内中埋的什么药。

●NEC Interchannel日前公开了他们为PS2开发的AVG新作《斑雾》，该游戏由LONGSHOT小组制作，堀部秀郎任角色设定。

●来自互联网的消息说，作为任天堂强力盟友的高桥兄弟将把GBA的"黄金太阳"系列搬上GC舞台。据说任天堂是为了强化方糖RPG阵容才说服高桥兄弟做出上述决定的。

●最近，KOEI制作人松原健二在某网络游戏研讨会上表示，他们在去年推出的PS2网络RPG《信长野望 Online》已经创造了近7亿日元的纯利，而该游戏在今后还将表现出更大的潜质和更多的魅力。松原表示，《信长野望Online》的登录人数为85000人，付费玩家约有50000人，同时在线人数大约为20000人。

●宫本茂近日证实，计划在NDS上发售的《银河战士Prime Hunters》将不会用到触摸屏功能。

●根据CESA公布的数据，2003年日本游戏市场的总销售额比2002年缩小了11%，只有4462亿日元，与1997相比，更加令人震惊的锐减了40%。



↑被称FF史上最大遗憾的艾莉丝将肯定出现在"少年归来"中，也许她的复活将成为该作的最大看点。



↑微软目前召开新作发布会，确认了包括《光环2》在内的11款大作在日本地区的发售计划，看来其反扑日本市场的愿望仍然不可改变。

责编/PERFECT

中国鬼玩榜

CHINA TOP GAMES

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	上期	计票
1	最终幻想10	PS2	RPG	SQUARE · ENIX	——	1	613
2	真·三国无双3	PS2	ACT	KOEI	——	3	583
3	鬼武者3	PS2	AVG	CAPCOM	——	2	561
4	实况世界足球·胜利十一人7	PS2	SPG	KONAMI	——	4	544
5	最终幻想8	PS	RPG	SQUARE · ENIX	——	5	472











2004年第16期（统计时间2004年6月10日–6月28日）

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	黄金太阳	GBA	RPG	NINTENDO	—	472
7	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	441
8	零·红蝶	PS2	AVG	TECMO	—	404
9	口袋妖怪·火红	GBA	RPG	NINTENDO	—	355
10	最终幻想X–2	PS2	RPG	SQUARE · ENIX	—	352
11	超级机器人大战D	GBA	S · RPG	BANPRESTO	—	323
12	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	312
13	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	299
14	忍	PS2	ACT	SEGA	—	289
15	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	278
16	战国无双	PS2	ACT	KOEI	—	267
17	恶魔城·无罪的叹息	PS2	ACT	KONAMI	—	253
18	合金装备2·本质	PS2	ACT	KONAMI	—	228
19	火焰纹章·烈火之剑	GBA	S · RPG	NINTENDO	—	220
20	王国之心	PS2	A · RPG	SQUARE · ENIX	—	191



第十五期中奖者　李治

在所有的游戏中，我玩的时间最长的是MD的《大战略2》。当时我还在上大学，在一个游戏室的老板家里干了半年家教，终于换了一台MD和一盘原装卡带。之后由于家里的一些变故，我只有将MD转给了别人。一年之后，我节衣缩食花800大洋买了一个NOMAD继续奋战，谁知刚到列宁格勒，电池却没电了，我又一次倒在这历史上德军都无法攻克的名城之下……等到我最后玩通大战略时，已是5年以后，一共花了471个小时。

统计截止共收到有效选票1109张。

★本期真353把鬼武者3从榜眼的位置挤了下来，不过两者之间的明争暗斗似乎对独坐榜首的FF10产生不了任何影响。而WE7自上次一鼓作气夺得第一之后只在上面待了一期就给赶了下来，甚至再也无缘三甲，我国这么多的WE FANS们难道就不想做点什么吗？GC上的生化与年初发售的口袋妖怪火红也都重回前十，可喜可贺。机战最新作MX本期还没有上榜，虽然本作在系列中只能算是一款中规中矩之作，不过就冲着这么多热火朝天的机战论坛来看要登上排行榜应该也不是什么困难之事吧。

责编/北斗

◆WE7——我在游戏中重现欧洲杯（陈柏宇）　◆一天在地铁里朋友问"女忍"爱玩否，我答天天在玩，爽！旁边的妇女迅速下了车……（邵驰俊）

蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜



本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社;2、登陆www.vgame.cn填写调查表;3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票5604张（统计时间2004年6月10日－6月29日）

排名	游戏	票数
1	最终幻想10	1290票
2	合金装备・本质	688票
3	鬼武者3	636票
4	真三国无双・帝国	606票
5	王国之心	557票

——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

城市	店名	地址	位置	电话
上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

—— 本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单 ——



上海	王董卓	四川	赵强
浙江	廖凯	河南	黄秉南
云南	胡泊	黑龙江	孙鸿飞
北京	刘禹佟	江苏	陈佳亮
河北	王丰	湖北	李霞

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！

PS2背包（一名）

PS2万花筒（十名）



北美家用机月销售排行榜

名次	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	血腥左轮	PS2	ROCKSTAR	ACT	2004.5.3	135259 总:135259
2	NBA球星	PS2	MIDWAY	SPG	2004.4.3	114523 总:350603
3	FIGHT NIGHT 2004	PS2	EA	SPG	2004.4.5	107742 总:497114
4	MVP棒球2004	PS2	EA	SPG	2004.3.9	90340 总:565905
5	怪物史莱克2	PS2	ACTIVISION	ACT	2004.4.28	87729 总:87729
6	血腥左轮	XBOX	ROCKSTAR	ACT	2004.5.3	86887 总:86887
7	变形金刚	PS2	ATARI	ACT	2004.5.11	86846 总:86846
8	虹吸战士・最后时刻	PS2	SCEA	ACT	2004.5.4	76904 总:76904
9	怪物史莱克2	GBA	ACTIVISION	ACT	2004.4.28	71163 总:71163
10	鬼武者3	PS2	CAPCOM	AVG	2004.4.27	69135 总:115038

※ROCKSTAR从CAPCOM手中买到版权后制作的“血腥左轮”客观来讲画面做得是不尽如人意的,不过流畅的动作性、简单明了的操作再加上典型的美国西部片风格使得其在美国大受欢迎。在游戏销售淡季的五月仍然卖出了十三万份以上的销量。与电影同时发售的怪物史莱克2也取得了不错的成绩，又能在游戏中见到那头以“碎嘴功”见长的驴子了。

日本家用机软件两周销售排行榜

名次	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	超级机器人大战MX	PS2	BANPRESTO	S・RPG	5月27日	456703 总:456703
2	实战帕青哥必胜法！北斗之拳	PS2	SAMMY	SLG	5月27日	444693 总:444693
3	横行霸道・罪恶都市	PS2	CAPCOM	ACT	5月20日	97964 总:321897
4	瓦里奥世界	GC	NINTENDO	ACT	5月27日	72605 总:72605
5	炼金术士伊莉斯・永恒的玛娜	PS2	GUEST	RPG	5月27日	54999 总:54999
6	银河战士・零点任务	GBA	NINTENDO	RPG	5月27日	52896 总:52896
7	PIKMIN2	GC	NINTENDO	ACT	4月29日	51985 总:331604
8	转生学园幻苍录	PS2	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	AVG+SLG	5月27日	35704 总:35704
9	帕青哥 斗魂传乘・猪木祭	PS2	SUCCESS	SLG	5月13日	32309 总:116802
10	口袋妖怪・火红/叶绿	GBA	NINTENDO	RPG	1月29日	32128 总:2094036

※机战系列最新作MX发售后第一周销量就突破四十万，机战迷果然是无处不在啊！不过第二周销量马上就跌落到了五万份，颇有后劲不足的感觉，看来这次MX要想突破百万大关并不容易。紧随其后的是SAMMY制作的博采类游戏——“实战帕青哥”，这种不用CG也不重音乐的游戏成本相当低，不过在日本这个博采业相当兴旺的国家销量是绝对有保障的，换了是在我国的话……

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003	（NAOMI2、SEGA、SLG）	43425
2	世嘉网络对战麻将MJ2	（NAOMI2、SEGA、TAB）	27108
3	龙之编年史	（SYSTEM246、NAMCO、SLG）	18425
4	麻将格斗俱乐部3	（不明、KONAMI、TAB）	12280
5	头文字D ARCADE STAGE VER.3	（NAOMI2、SEGA、RAC）	11560
6	AVALON之匙	（NAOMI2、SEGA、ETC）	10412
7	太鼓的达人5	（SYSTEM246、NAMCO、ACT）	7977
8	机动战士Z高达・奥古对提坦斯	（NAOMI、CAPCOM、ACT）	6890
9	VR战士4・进化	（NAOMI2、SEGA、FTG）	6302
10	时间危机	（SYSTEM246、NAMCO、STG）	5241

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	最终幻想12	（PS2、SQUARE・ENIX、RPG、2004年冬～2005年春）	4770
2	勇者斗恶龙8・天空海洋大地与被诅咒的公主	（PS2、SQUARE・ENIX、RPG、未定）	3784
3	合金装备索利德3	（PS2、KONAMI、ACT、2004年）	2115
4	生化危机4	（GC、CAPCOM、AVG、2004年冬）	2009
5	实况力量职业棒球11	（PS2、KONAMI、SPG、2004年7月15日）	1415
6	王国之心2	（PS2、SQUARE・ENIX、A・RPG、未定）	1389
7	异度传说 第二章・善恶的彼岸	（PS2、NAMCO、ACT、2004年6月24日）	1246
8	复活传说	（PS2、NAMCO、RPG、未定）	1235
9	MOTHER3	（GBA、NINTENDO、RPG、未定）	1140
10	GT赛车4	（PS2、SCEI、RAC、2004年秋）	959

◆生化——杀人和被咬都一样爽(草澄) ◆WE7——每次看球赛的时候都会不自觉的找小地图（韩磊） ◆真三国无双3——长板单骑战咋只有920人呢?!（林晓旭）

ArcTheLad GENERATION
アークザラッド ジェネレーション

前作之后的5年…时光飞逝如梭，一个新时代已经来临…





该系列至今已经有大约10年的历史了，这次作为众多FANS所期待的“妖精战士”系列的最新作，也终于脱去了他神秘的面纱。本次的无双报道中，我们将给大家介绍一下本作的登场角色以及游戏的世界观。

系列游戏的最新作品，现在终于登场了！

被称为“声光RPG”的妖精战士系列，从1代开始便受到了许多RPG迷们的喜爱，至今仍有人对1代情有独钟。该系列一向以美丽的画面效果和雄伟的BGM及深邃的世界观著称，而本作的世界观正是延续前作“精灵的黄昏”，时间设定也是在前作的5年之后。主人公是一名叫艾达的少年，到底本作将会展现给大家怎样的一个“妖精战士”系列的续作呢？

故事梗概 -Prologue-

“精灵的黄昏”之后的5年——

世界失去了维系生命的精灵石，变得荒芜起来。在世界上的很多地方，都逐渐看到了复兴的前兆。

在这样的日子里。某一天，居住在克拉夫岛上的少年艾达遇到了漂流到这个岛上的少女基利卡。

在同一时期里，艾达遇到了一位猎人，他使得艾达发现了自己有着作为除灵师的才能……

对猎人这种职业的崇敬，和作为除灵师的使命……

还有，对这个岛外神秘世界的好奇，满载着梦和希望的冒险旅程，

现在拉开了帷幕——

基利卡

艾达在克拉夫岛的海岸上遇到的17岁少女，她是海莫所寻找的书的拥有者，同时也是一名考古学者。言语锐利，是一个行动派的性格，但另一方面也是一个不擅交际的人。虽然和众人一起展开冒险，但似乎仍没有打开自己的心门去接纳朋友的打算，是个谜团重重的少女。

海莫

有着强烈的斗志，蕴藏着神秘力量。但是体型很小，是不适合作战的海莫西一族的孩子，以一本书为契机，结识了艾达和基利卡等人。

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2004年冬未定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

以前作5年后的世界为舞台——世界再度动荡……

本页中为了使大家能够更加了解这个系列，我们将给大家介绍一下这个系列的世界观及背景，同时对进化后的战斗系统也将做出一定说明。

战斗系统进化为了ACTIVE系统?!

战斗 最新作《妖精战士》的战斗系统和前作一样，在战斗时都使用3D空间，但光看画面的话，明显可以看出比起前作来要更华丽，更富有速度感。看来本作的战斗将给人以更大的惊喜。



战斗画面基本和前作没什么区别。



这次的队伍最多能有几名同伴呢？连携攻击又会变成怎样的一个系统呢？



要注意战斗画面的这里！

本作的战斗画面中画面左上为体力表示，而且在画面下方也可以看到一些键位会直接对应一些功能。看来这次的战斗节奏将变得更加快，但这次的战斗系统会采取什么样的系统呢？厂商所说的“ACTIVE战斗系统”的详情又将是什么呢？



艾达

16岁时漂流到克拉夫岛上的少年，原来是利夏尔迪国人。父母双亡，给他留下的只有母亲的手杖，父亲传授给他的棒术，还有对双亲的思念……虽说有点不可靠，但实际上有着非常热情且直率的性格。一直以来总想着什么时候能够摆脱这种安稳但无聊的生活，离开克拉夫岛去广大世界中去冒险。

由精灵石而引发的争夺战

5年前 在“精灵的黄昏”时，人类已经用尽了地球上的一切资源，新的能源“精灵石”作为维系这个世界的惟一能源。而正是围绕着对精灵石的抢夺，人类和魔族在世界各地展开了无休止的战争，世界陷入了混沌。

人类 -Human-

首先发现了精灵石，使得人类的能源危机稍微得到了缓解，但好景不长，很快就发生了精灵石的采掘者受到魔族袭击的事件。以此为契机，卡库发起了抵抗魔族侵略的战争，最终，战争以和解告终。



卡库

精灵的黄昏中的人类主人公，旧尼迪里亚皇家的后代，富有仁爱之心和超人的勇气，并非常有领导才能。

魔族 -Demon-

居住在部落里的多拉戈族的青年达克，他为了从精灵石之争中解救自己的种族，自称霸王，把魔族的战斗力量集结起来，想以武力统一各种族。但在战争中结识了卡库，明白了自己的错误并最终与人类和解停战。



达克

龙系魔族“多拉戈”的少年，在“精灵的黄昏”中的魔族领袖，希望靠战乱来改变魔族在世界中的弱势地位。

帝国 -Empire-

以达卡姆为领袖的妄图统治世界的独裁军事国家，疯狂地抢夺世界各地的精灵石，妄图用精灵石的神秘力量来征服世界，最终以失败告终。



达卡姆

迪鲁斯巴鲁特帝国的皇帝，异常的冷酷无情，依仗强大的军事力量犯下了很多残虐罪行。

妖精战士历史

从1代至今，妖精战士系列已经走过了10年的历程。在本作之前的4部作品，每一部都堪称杰作。她为PS的成功立下了汗马功劳。

妖精战士(1995年) 为了阻止世界毁灭，主人公亚克一行奉命寻访圣柜。在旅途中他们获得了精灵的认可，成为勇者。这就是本系列的第一部作品。

妖精战士II(1998年) 在续作中，主人公炎使者赏金猎人艾尔克成为了主角，但是前作的角色也纷纷登场，众人齐心合力实现了打倒奸臣安德尔的夙愿。

妖精战士III(1999年) 本作舞台是2代三年后的世界。憧憬成为猎人的少年艾尔克离开了小山村，他令失去的圣柜重新复活，再次创造了新的传说。

妖精战士～精灵的黄昏(2002年) 这是该系列的上一部作品，游戏的故事是从拉格纳期大陆上的边境国家尼德利亚开始的，世界观继承了该系列一贯风格。

最终幻想XII 主要登场角色


瓦恩


阿西亚


珀涅罗


巴尔弗莱亚


芙兰

FINAL FANTASY XII

最终幻想XII ファイナルファンタジーXII

PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2004年冬-2005年春预定	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

在浮游于天空的神奇大陆中 主人公维安到底发现了什么

这个画面就是E3展影像的最后一个场景，巴鲁福雷亚和福兰驾驶的飞空艇在以非常高的速度飞向浮游大陆。好像是为了烘托气氛，这时瓦恩的声音响起：“早晚我也要得到一艘自己的飞空艇，成为一名空贼，自由地在天空中飞翔！”看来当时的状况是飞空艇属于巴鲁福雷亚，而瓦恩只是一名搭乘者。一直向往成为空贼的瓦恩从那时起更坚定了自己的信念，并努力实现这一梦想。




变形的飞空艇是巴鲁福雷亚的？

↑仔细观察大陆的话会发现一个飞空艇，如果再做一下对比就会发现，这和右边图中的飞空艇是一样的。那么，这个浮空的大陆难道是一个秘密基地吗？






谜一般的浮空大陆

←和云层处于同一高度的浮游大陆，在这里到底隐藏着什么样的事情呢？具体的情况还有待进一步发现！

充满魄力的飞空艇登场！前所未有的众多空艇种类

本作的主人公瓦恩，一直憧憬着能像空贼一样自由自在地生活，而要想成为一名空贼所必有的就是飞空艇。在本作中，飞空艇既是自由的象征，同时也是最最重要的交通工具。在以前所得到的游戏画面和影像中，就可以观察到有很多外形各异的飞空艇出现，而且在最新得到的情报和画面上则又有很多新种类的飞空艇出现。比如在上页所介绍的游行，当时的达鲁马斯卡王国的飞空艇、以及达鲁马卡斯战乱时出现的阿鲁凯迪亚帝国的飞空艇等等。此外在瓦恩和潘内罗联络的画面中还出现了非战斗用的飞空艇。看来，飞空艇将会成为最终幻想12世界中最常见的要素，它不再稀有，也将预示着其功能的丰富，必将在游戏中有所影响。



↑阿鲁凯迪亚帝国的飞空艇，在帝国入侵达鲁马斯卡王国时出现。在画面上，飞空艇前面那像龙卷一样的黑云又是什么……？！



←飞空艇里还有搭载机出现！这个画面里就是开发者曾叶说的超过300米的巨大空母?！单从静止的画面上就能够感受到其庞大的气势。

↓背景是深夜，推断这也许就是阿鲁凯迪亚帝国入侵达鲁马斯卡王国时的场景，因为还能看见作战的骑士。一场血战在所难免！





←这就是众多飞空艇之间所共通的环状设计。



↑阿鲁凯迪亚帝国的飞空艇，在夜色中可以很清楚地观察到那些闪着青光的环状物体。

众多的飞空艇存在着共同的设计?!

虽然飞空艇的种类繁多，但是它们却存在着共通的使用工具，那就是放着青光并回转着的环状物体，这好像就是飞空艇的动力源。而且有一点要注意的就是，环状物体不管飞空艇的大小，它自身的型号是不会有变化的。也就是说比起大型飞空艇来说，小型飞空艇所使用的环状物体更为显眼一些，但是这样一来它的动力会不会太大呢?

FF12之世界观

伊万利斯

FF12的舞台，是松野制作人构思了8年才完成的壮大幻想世界，松野把这个幻想世界中的一部分以游戏的手法提炼了出来。“FFT”与“FFTA”等作品的背景也和这个世界有着很深的渊源，各款游戏中的世界风貌可能不尽相同，不过这个世界却永远是一个多种族共同生存的独特世界。

达鲁马斯卡王国

在伊万利斯世界中的一个国家，王都拉巴那斯塔是它的首都，位于由阿鲁凯迪亚帝国统治的瓦伦迪亚大陆和由罗萨里亚帝国统治的奥达利亚大陆之间，是两个大陆间的交通要道。因此它被热衷于扩张的的阿鲁凯迪亚帝国强行攻占。

王都拉巴那斯塔

旧达鲁马斯卡王国的首都，四周被城墙和沙漠环绕。现在被帝国军占领，由帝国军派出的军管委员会治理。拥有高层建筑群和热闹的商业区，气候温暖，亚热带的植物都可以在这里存活。

阿鲁凯迪亚帝国

拥有强大军事力的国家，统治着巴伦迪亚大陆，和另一个大陆上的罗萨里亚帝国已交战很多年了。为了方便对罗萨里亚的作战，阿鲁凯迪亚帝国出兵达鲁马斯卡王国。恐怖的骑士加治似乎和阿鲁凯迪亚帝国有着某种关系，但详细情况还不是很清楚。

罗萨里亚帝国

统治奥达利亚大陆世界中的一大强国，和阿鲁凯迪亚帝国长年交战，未分胜负。使得拥有强大军事力的阿鲁凯迪亚帝国，也不得不先行攻占达鲁马斯卡王国，来作为对罗萨里亚作战的桥头堡。

FF12确定今冬发售!

无双报道

ハイヤーッ！　ラリーッ!!
このまま一直線だ！
ゴー！　ゴー！　ゴーッ!!

サクラ大戦V EPISODE 0 ～荒野のサムライ娘～

樱花大战5 · 荒野的女武士

经过一段沉寂后，SEGA公司终于再度公布了预定9月22日发售的PS2游戏《樱花大战5 EPISODE0～荒野的女武士～》的最新情报。赶快让我们通过新画面来体验一下该作的魅力吧！

PS2	厂商：SEGA		发售日：2004.9.22预定
	类型：AVG	价格：7140日元	其他：——

PS2上第一款「樱花大战」系列正统全新原创作品登场!!

和今年春天的移植版PS2游戏《樱花大战～热血狂潮～》不同，本作是该系列第一款在PS2上发售的全新作品。游戏的舞台也继日本、法国以后搬到了美国西部。新作的故事发生在《樱花大战Ｖ～再见，爱人～》之前，描写了女主角“杰米妮·桑莱斯”从故乡出发横穿大陆前往纽约的冒险之旅。正像本作被称为“DramaticAction”（戏剧动作）一样，实时操纵3D机体的模拟战斗系统“ARMS（Active & Realtime Machine System）”的战斗部分也在向着动作游戏的方向进化。而剧情部分则将通过2D画面真实地表现出角色们的感情。另外，该系列惯有的“LIPS”感情表现选择系统也将登场，故事将根据玩家的选择发生改变。

→不管是以前光武还是现在的马，玩家都可以最大限度地体验到尽情驰骋的乐趣。

↓在德克萨斯的荒野上，操纵主人公杰米妮和她的爱马拉利，使用人马一体的牛仔绝技应战吧！





↑除了使用红日的“剑击”攻击以外，杰米妮还可以操纵拉利使出“前蹄重踢”等招数。

芙瓦妮塔·库欣

声优：大谷育江

出身于宾夕法尼亚州的10岁少女。由于某件事邂逅了杰米妮之后，两人就开始了共同旅行。拥有与其年龄不符的广博知识。

杰米妮·桑莱斯

声优：小林沙苗

本作的女主角，出身于德克萨斯州。师承自三船流剑法，手持宝刀红日纵横原野，师父三船去世以后，为了履行师父的遗言毅然告别故乡，与爱马拉利一同前往纽约。

布莱德·巴西勒斯

声优：岸佑二

出身于堪萨斯州。原第七骑兵队的一员，驾驶三轮蒸汽车“tricycle”的用枪高手。在追踪将第七骑兵队全灭的神秘女骑士的过程中，怀疑杰米妮就是那个女骑士

帕特里克·汉密尔顿

声优：难波圭一

阻击芙瓦妮塔拥有超级魔力的魔人。通过操纵使魔“Familiar”等，可以使出强大的魔力。在企图征服帝都时，本应已经被帝国华击团的玛莉亚击毙，但如今却……

STORY

美国……
自由和希望的新天地。
人们心怀野心和梦想，踏上这块新大陆。

之后，历经独立战争和南北战争，
美国终于迎来了政治和经济上的成熟期。
蒸汽革命所带来的新能源——蒸汽
引发了一场科技革命
住在新大陆的人们，走进了新的领域。

但是……另一方面，
一种以蒸汽机关为动力源的
人型兵器也随之诞生。
这种无人化的人型蒸汽时常会因为爆走
威胁到人们的生命，
人们把这种人型蒸汽叫做“野良蒸汽”，
并在街上组织起骑兵队与之对抗。

1927年……
一个名叫杰米妮的少女踏上荒野，
和爱马拉利一起
为了实现自己的梦想，以纽约为目标，
驰骋在美洲大陆上。

责编/飞月

突破陷阱完成任务斯内克再次出动

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3 SNAKE EATER

合金装备 索利德3：食蛇者

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004年预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

《合金装备索利德3：食蛇者》最新情报速递！本次续报我们将为大家送上该作的最新截图，同时作出详细的分析介绍。

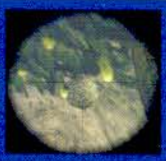
以彼之道还彼之身，利用蜂巢展开残酷攻击！



↑敌兵身旁的树上挂着一个硕大的蜂巢。当然，玩家也可以将这个蜂巢作为食物来源哦。

利用蜂巢

寻找有利地形，再使用阻击枪瞄准蜂巢。当敌兵靠近时，看准机会扣下扳机，将蜂巢射落。然后就等着看好戏吧！



从图片中我们可以看到覆盖在吊桥上方的茂密植被中藏有一个蜂巢。没错，在《MGS3》中，蜂巢也能成为攻击的武器！当敌人在蜂巢附近巡逻时，玩家只要开枪射落蜂巢，愤怒的蜂群就会对敌兵展开袭击！用这种方法，主角就可以不必担心被敌人发现，不废吹灰之力的轻易穿过吊桥了。可以说，这种利用任何可以利用的东西完成任务的方法，正是象征着本作主题“幸存者”的技巧之一。

游戏中还有其他类似的技巧。比如说玩家可以用麻醉枪将蛇麻醉，然后作为武器掷向敌兵。这样想来，那么是不是也可以用麻醉枪射击蜂巢将蜜蜂麻醉，然后把巢挂在别的树木或者建筑物上，当作机关来使用呢？

一草一木都将化为武器

蜂巢落到地面后，蜂群就会对敌兵展开疯狂的袭击。在2003年的E3预告影像中，我们也曾看到过被蜂群袭击的斯内克拼命挥刀，但最后仍然不支倒地的画面。如果躲在水中的话说不定就可以逃过一劫吧？







↑当敌兵靠近时，看准机会将蜂巢射落。

大量即时演算的事件画面，精彩火爆的魄力剧情！

下面的这些截图都取自于游戏本篇中的事件场面。该事件似乎应该发生在蜂巢吊桥事件之前，地点则是斯克罗夫博士被抓的废墟前。

前作《MGS2》中能够与CG动画相匹敌的即时演算画面曾一度成为众人的焦点，而新作同样继承了这一特点。数年前，各大厂商纷纷采用CG动画制作技术，以图达到更加华美真实的效果，而在CG动画风潮占据主流地位的当时，《合金装备》却采用了即时演算画面并大获成功。《MGS3》仍将继续发挥这一优势。





←使用望远镜观察在废墟巡逻的敌兵。在本作中，像望远镜、红外夜视仪等道具的利用率将会相当高。

←由于使用了即时演算画面，玩家选择的服装等也能够更好的与周围的环境相对应，便于玩家在布满陷阱的丛林中捕猎、潜入。

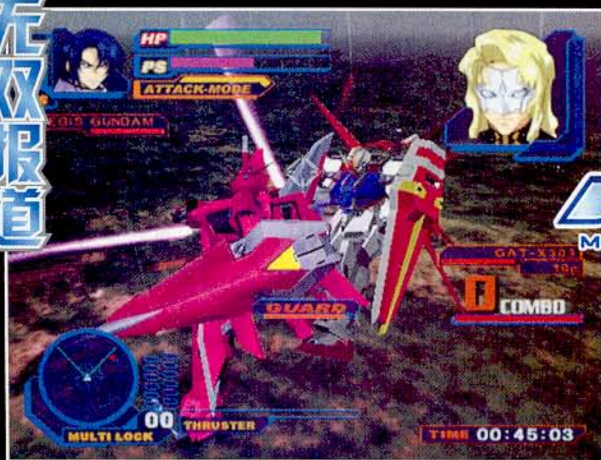






←身着虎纹迷彩服，脸上没有涂伪装油彩，耳朵上还挂有与FOX队司令部进行联系的通信器。

无双报道



機動戦士ガンダムSEED 終わらない明日へ

MOBILE SUIT GUNDAM

机动战士
高达SEED

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2004年秋预定
	类型：ACT	价格：7140日元	其他：——

在「高达SEED」的世界里尽情地驰骋遨游吧!!

动画版的“机动战士高达SEED”从2002年10月开始登上银幕，一直到2003年9月这放映了将近1年的时间里得到了观众们的一致好评，许多人因此都成为了“高达”的忠实FANS。该动画曲折的故事情节和主人公们真实的情感历程，还有激烈的作战场面都赢得了许多喜欢高达观众们的共鸣，取得了巨大成功。在这部动画放映结束后，更是推出了该系列小说、漫画以及重新编辑版的DVD影碟等，这一系列的高达产品使得商家们赚足了钞票。而本作现在也要再度登陆PS2了，看来其目的势必要在电玩界也掀起这股狂潮。

这款作品的基本类型还是操纵着MS作战的动作游戏，SEED故事中的很多经典战斗都会在游戏中重现，玩家可以亲身体验一把身为高达驾驶员的感觉。而且还有很多在SEED外传中出现的一些角色和机体也将在本作中登场！看来这部作品的内容将会更加丰富，可玩性更强！

机体的基本动作

用十字键可以操作MS的基本移动，而其他各键则是操作高达进行各种复杂的行动。这里我们就给大家介绍一下各个键位的基本作用。远程射击和近身格斗等这些基本动作，在不同的机体上也会用各种不同的动作来表现，这样一来，每个机体都会有各自的特点，看来游戏中的动作效果还是很值得期待的。





□是射击!

←攻击远处敌人时所用的按键，武器种类更是多种多样，远程作战不仅是单纯的攻击，还可以牵制对方，所以要熟知各个武器的性能，以便在战斗中灵活运用。

△是格斗攻击!

←在与敌人近身作战的时候，如果使用光剑等武器进行攻击的话就要用到这个键了。在击中敌人之后，掌握好时机连续按键还可以形成比较有威力的连续技，给予敌人巨大伤害。当然，近身攻击的危险也比较大。

↓操纵机体高速冲刺的键位，不仅可以加速，在连按2次之后还可以做出回避动作。



X键的功能是冲刺!

操纵着极具人气的MS们 在战场中驰骋!!

除去故事中的剧情和人物，这一架架漂亮的机体也给原作增色不少。和原作的动画片一样，种类丰富的机体都将在游戏中再次出现，而且这些机体都可以让玩家依据自己的喜好自由选用！下面就给大家介绍一下这些将在游戏中出现的机体。



自由高达

搭载了核能动力系统的高达基本形态机体。



强袭高达远程火力装备型

装备了超高速因巴鲁斯炮「阿古尼」等高超火力装备的炮击战强化式样。



强袭高达近战强化式样

装备了强力对舰用军刀的强袭高达。擅长于近身战斗。



神盾高达

可以变形为MA形态，拥有优异的高速作战能力的机体。

用究极华丽的招式击退来犯的敌人吧

本作中使用了很多新的系统，自然战斗动作也会变得非常之华丽。当然，本作的开发小组是原来制作“相逢在宇宙”的原班人马，所以自然像“复数锁定射击”这样的系统也会出现在本作中。

一气消灭大量敌人的复数锁定射击!

按住方块键就可以锁定画面中央出现的锁定框中的复数敌人，并对其同时发动攻击。这和“相逢在宇宙”中的设定是一样的。在某些关卡中的一些剧情里，比如攻击复数敌人或是击落核弹的时候，这个系统的出现率也是很高的。



←在原作中使用这样的攻击，也是可以同时击落一群MS的。

能够给予敌人极大伤害的格斗模式!

按三角键发动格斗攻击并击中敌人时则进入此模式。在这个模式中掌握好时机连按格斗攻击键的话就能形成连续技，从而给敌人沉重的打击。此外还可以和射击键结合起来，进行种类丰富的连续攻击。当然敌人也不会坐以待毙，他们的回避和反击也是相当厉害的，要小心啦!

以连续的近身攻击给予敌人极大伤害!





↑→斩斩斩! 连续的劈斩之后还可以用枪械攻击! 这样的话连续攻击依然成立。

一击必杀的SP技!!

原作中各机体都有各自专用的攻击方式，游戏中也会以必杀技的形式得到再现，这就是“SP技”。在游戏中只要按圆圈键就可以发动这些比普通攻击要强得多的SP技，只不过这些技巧都会消耗相当多的能量，所以要注意高达的PS槽、其他机体的SP槽的残量，以做到有效利用SP技。



←重装高达的SP技几乎可以把远距离的敌人一扫而光!

这是强袭高达的SP技!

→这就是强袭高达的SP技，用它强大的火力给予敌人致命的打击! 一举摧毁他们吧!

SP技对远距离攻击很有效!





←圣盾高达在发动SP技时还会变形，在变形之后更是会放出强力的光线攻击!

变形之后再放出光线攻击!

正义高达

它是自由高达的兄弟机体，在后来由阿斯兰负责驾驶。

决战高达重火力型

决战高达的强化版，加强了火力和推进力，并做了宇宙适应化处理。

M1阿斯托雷

由中立国家奥布开发的次代主力MS。

决战高达

伊扎克驾驶的高性能万用机体，其优越的性能无论从哪方面讲都是一等一的。

重装高达

追求远距离重炮攻击的机体，远程作战能力非常的强，可以在敌人的射程之外发动攻击。

ZERO

装备有线式攻击武器的MA，是穆的爱机。

强袭达格

地球联邦军的量产型MS，性能非常强。

无双报道

复活传说

Tales of Rebirth™

テイルズ オブ リバース

PS2	厂商：NAMCO	发售日：未定	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

这款《复活传说》作为NAMCO著名的RPG传说系列游戏的最新作，在众多玩家的期待中，终于即将在PS2上登场了！那么，这次的游戏中会是什么样的主角在怎样的世界里进行冒险呢？这次游戏的故事又将怎样展开呢？别急，我们马上就把目前收集到的情报作一个大公开！



→这次的《复活传说》掣带了大量的新增要素，游戏的方式也因此而发生了比较大的变化，尤其是战斗系统的变化最为显著。你能发现这些变化吗？

再度经历复活的传说！



玛奥 MAO

年龄	13岁	种族	人类
身高	153公分	体重	38公斤

玛奥是一个在乱世中侥幸存活下来的人类少年。他平时非常喜欢开玩笑，性格十分开朗活泼。但实际上，他因为在1年前的某个意外事件而失去了记忆，于是从那以后，独自一人行走天涯。他对保护自己的尤金当作父亲一样的看待，当尤金出外探索王国的阴谋时，这个年少冲动的他当然也跟着尤金一起去了，于是这次传说式的冒险旅程就此展开了。

风神之刃



←操纵风之刃攻击敌人的强力招数，这招同样有大范围攻击的效果，可以同时攻击复数的敌人。



←尤金·加拉尔多属于强力攻击型角色。其招式迅猛，杀伤力极大，常常能以一敌十。

连大地都会为之激荡的强烈一击！

轰破枪



←用枪弹冲击大地并以随之产生的巨大冲击之力来打击敌人，可以攻击直线范围上的敌人，在被包围的时候很有效。

火焰攻击



←以强烈的火焰给予敌人沉重的打击，其攻击所波及的范围相当广，可以同时打击不同战线上的敌人。

Eugene Gallardo 尤金·加拉尔多

年龄	40岁	种族	兽人
身高	193公分	体重	108公斤

全身布有黑色毛发的兽人族战士。拥有着经过重重洗礼和磨练而得来的强壮躯体，但在战斗中养成的沉着冷静与处乱不惊，让人感觉到他不单只是一个好勇斗狠的人。似乎他还有着从来不愿对别人说起的沉重过去。当察觉到卡雷西亚王国存在异动之后，为了查明事实的真相他展开了这场追踪，但同时，他自己也被卡雷西亚王国盯上了……

相比起传统的横版系统本作的设定有了进一步的进化！

这下面的就是厂商日前已经公开的新的游戏战斗画面了！从这些画面中，似乎也可以看出本作关于战斗系统的一些最新变化。历代的传说系列中，一向是采用的4人组队作战系统，但就目前我们所看到的图片里却都是只有3个人。此外，仔细看一下位于画面下方的状态栏，那里似乎还有一个空格，难道本作并没有什么变化，还是采用的4人制？另外，在这款最新的游戏中还出现了新的系统，下面我们就为大家简单介绍几个新的战斗系统。



数值存在的谜团 那个RUSH槽是什么意思？

在本作战斗中，首次采用了叫做RUSH槽和FASLE槽的两种新增战斗系统。位于人物头像左边就是RUSH槽，它的作用应该是影响角色的攻击力与防御力的增减情况。而在它旁边的4个菱形块则是FASLE槽，这4个菱形块似乎分别对应着角色各自拥有的4种特技，它将会表示特技的状态并对特技的使用产生不同的影响。显然，这个新增系统对于游戏的影响还是很大的，但是，目前这2个槽的积攒方法都不太明确。

RUSH槽 目前，关于这个槽的增减要素和其详细的特征还都不清楚，但确定的是它会对攻击力和防御力有着很大影响。



FASLE槽 闪着青光的菱形块表示其对应的特技已经可以使用了。你看右边那个菱形所对应的特技就已经处在备用状态了。

HP HP的多少是由具体的数字和在其下面的数据槽共同表示的。下方的槽表示的是目前HP数值所占的最大HP的比例。

特技还会有种类之分?!

当游戏中的角色使用特技时，该特技的名称就会显示在画面上，这点和以往的系列都是一样的，没有什么太大的变化。但最值得注意的是特技上面出现的文字，似乎在本作中出现的特技也会有分类之说，而且根据以往几部作品推断，特技的修得方法应该和熟练度有一定的关系。看来本作中不仅要考虑特技的威力，更要考虑特技的属性。



在过去的作品中……

1. 多运用劈斩攻击的话，劈斩攻击就会升级。同理，多运用突进攻击的话，突进攻击也将会升级。而且当级别达到一定程度的时候还能修得各种特技。看来玩家想习得特技的话就要拼命练级了。
2. 一共分为攻击、魔法、技能、蓄力4种熟练度，在战斗中实施不同的行动就会积累不同的经验值，当各自达到一定的等级时则也会修得各种不同的特技。以此看来，本作中的特殊技将会非常丰富，但是习得的方法也很复杂。



连击HIT数的效果是？



在游戏画面的右上方表示着HIT数，在这一系列前面的作品里，HIT数越多在战斗后取得的经验值也就越多，同时还有各种附加的奖励和称号。本作中应该也会延续这一传统。看来这种细节方面是不会有什么太大的变化了。

战斗系统的进化型！最新的3线横版作战系统！

本作中所采取的是最新的3线作战系统，敌我双方的角色都可以被配置在3条不同的线上，这一革新将会对传统的作战方式造成极大的冲击。本作中只有对自己队伍的情况与敌人的情况进行分析，组成最有效果的阵型来作战，才能走向最终胜利。

队伍配置在不同线上的阵型



对于敌人分散配置的情况，这种阵型就会起到作用了。在这种情况下，防御力低的回复型角色就要尽量配置在没有敌人的战线上。此外，各战线之间的角色们的相互支援也应注意合理搭配。还有就是，大范围的攻击，对消灭敌人也很有效的。

队伍配置于同一线的阵型



当敌人也是排列为一线时，这种阵形比较有利。站在队伍最前面的角色，负责进攻并抵御敌人发动的突击。而处在后方的角色则要负责防守和回复。这是系列最传统的阵型，对敌单体作战的时候比较有效，但如果敌人发动突进技的话，队伍全员都会受到打击。

无双报道





(暂定名)

火炎纹章·圣魔的光石

GBA	厂商：任天堂	发售日：2004年秋预定
	类型：S·RPG　价格：未定	其他：——

自FC上发售系列第一作起历经14年，每次发售新作都使得该系列的深度中毒者层出不穷，如今《火炎纹章》系列的最新作即将再次登场！！

围绕着5颗“圣石”故事拉开了帷幕!!



故事的结局将会如何

说起S·RPG的代表作，相信大家的脑海中都会浮现起《火炎纹章》系列，更有很多人应该都是在这个系列中首次体味到那种以战略一分胜负的模拟战斗的乐趣吧。拥有众多狂热FANS的系列最新作《圣魔的光石》，日前也终于发表了！本作以玛基·瓦尔大陆为舞台，围绕着封印魔物的5颗光石，描写了企图称霸大陆的国家间的惨烈战斗。而双胞胎主人公的命运又将如何呢……！？





↑每个人物的装备、射程距离、移动距离等均不相同。玩家在战斗中必须充分考虑到每个角色的特性才能取得胜利！

STORY

从遥远的古代起，玛基·瓦尔大陆上就存在着魔物。人类依靠封印魔物的5颗魔石战胜了魔物的威胁，取得了和平。时间不断流逝……以自古传承下来的圣石为守护石形成了数个国家。而在拥有圣石的这5个国家中，国力最强的当数古拉德帝国。然而古拉德帝国的皇帝却突然下达了对整个大陆展开侵略的命令。与古拉德帝国领地接壤的鲁奈斯王国对突然攻击措手不及，多个重要据点接连陷落。在这场战乱中，离开王都的鲁奈斯王国的王子艾弗拉姆下落不明。古拉德帝国趁势大举进攻，在敌人的强大攻势下鲁奈斯王国最终不敌沦陷。危急时刻，国王法多命令公主爱莉可逃往同盟国弗莱利亚，自己则留在王城内作最后的抵抗。爱莉可在骑士赛特带领的数名护卫的保卫下奔向弗莱利亚王国……

绝不效仿其他的作品 超经典模拟战斗游戏登场！



通过微妙的平衡调整实现重视战略性的模拟战斗，一向是《火炎纹章》系列的卖点。如何调度自己的单位、正确判断敌我之间的实力差等，这些都是游戏中至关重要的技巧。本作自然也不例外！

敌我之间展开激烈的单挑

熟悉而又新鲜的画面 华丽的动作再现眼前





←观察战况，尽量保证自己的单位不减，通过合理的调配展开行动。

●追加副地图

一旦打穿了一幅地图后，就会出现副地图。由于副地图与游戏的剧情进行没有关系，玩家可以多次挑战。所以这里也是玩家们反复锻炼，提升等级的最好机会，千万不要放过哦！





在同一地图上
随心所欲地反复游戏！

玩过了普通地图后
再把副地图玩个够吧！

←↓打穿普通地图的话，副地图就会马上出现。在副地图中，玩家愿意挑战多少次就能挑战多少次！



●分支升级系统

每个单位在升级时将会有不同的选择！下级角色升级时，可以从两种上级职业中选择其一。玩家将可以根据自己的喜好来培育部队！！





←晋升为上级单位的爱莉可的攻击，看起来力量十足！

←→角色在初期阶段的力量相当薄弱，赶快多多锻炼想办法升级吧！



←升级后的爱莉可对古拉德的士兵展开了猛烈的进攻，从画面上看她似乎变得更强了。

给对方一记惊人的重击

主人公是一对双胞胎兄妹

两个人的身上分别将发生怎样的故事……



爱莉可

鲁奈斯王国的公主。心地善良、性格直率，即使再艰难的战斗也能够顽强面对泰然处之。虽然没有实战经验，但西洋剑却能使得华丽无比。由于祖国遭到侵略所以前往弗莱利亚王国。



艾弗拉姆

鲁奈斯王国的王子，也是爱莉可的双胞胎哥哥。正义感很强，在鲁奈斯骑士团中拥有数一数二的枪法，其成长相当值得人期待。在鲁奈斯王国遭到侵略的时候行踪不明。

克服重重险阻
复兴鲁奈斯王国





←↓虽然不得已远赴他国，但我们的主人公绝不会就此认输！



无双报道

守护英雄Advanced

GUARDIAN HEROES Advanced

アドバンス ガーディアンヒーローズ

包含丰富技巧的ARPG游戏!!

1996年，曾在SS上登场的一代经典名作《守护英雄》，这次要来守护GBA了！当然，本作并不是单纯的移植，而是一部真正全新的作品！负责本作开发的当然是制作了前作的著名开发组——“财宝”公司。好了，咱们还是赶紧来看看详细的情况吧。



GBA	厂商：TREASURE	发售日：2004.9.22预定
	类型：AVG	价格：5040日元	其他：——

早在SS时代，“守护英雄”就以火爆的格斗画面，以及多人协作战斗的超爽乐趣，受到了许多玩家的好评。之后虽然也出现了一些类似的游戏，但是终究没有几款游戏能超越这款作品。时隔数年，就在我们几乎要淡忘了这款游戏的时候，守护英雄终于再次降临了！这次的“守护英雄GBA”是一个以剑和魔法为世界观的游戏。其画面效果非常华丽，并且可以支持多人协力作战ARPG。玩家扮演的是用“魂之剑”从异世界召唤而来的传说之战士，为了阻止卡农重建魔法国家的企图而投身于火热的战争之中。把打倒敌人后出现的水晶收集起来，就可以在过关后自由增加能力了，在漫长的战争中努力提升自己的实力吧！

本作的一大特征就是能在掌机上同屏显示非常多的角色，而且角色们形态各异，敌人的种类也是多种多样，保证你打得过瘾！这次我们来介绍一下游戏开始时可以选择的3名主人公的情况以及游戏中的一些技巧和系统。



游戏最初可以选择的三勇士

游戏开始时可以选择的角色只有3人，这3位主角的能力和风格都不相同，有擅长魔法和擅长近身战的，相应的体力与攻击力和防御力等能力也会有差异。



恩

恩是一位寄宿着炎属性英雄魂的一般兵，“攻击就是最大的防御，后面的事情……后面再考虑吧！”



兰

“装甲方面的不足，用超强的作战技术来弥补吧！”兰是一位寄宿着雷属性，技能高超的一般兵。



肖

一位寄宿着冰属性英雄魂的一般兵，“人生最重要的就是坚实的生活态度，在战斗中生存的就是胜者。”



把打倒敌人后出现的水晶收集起来吧

并用水晶增强自身的能力！



↑在每过一关之后，就可以消耗在关卡中收集的水晶来增强自身的能力。



←以一抵十的爽快！



恩、兰&肖三位主人公拥有的多彩的作战技巧的详细出招与效果详解！

	指令	技	技的效果及特征
地上	B	攻击	范围短，但是破绽也小，连打的话会产生连续技。
	连打B	连续攻击	连续按键产生的连续技，每个人都有不同的攻击套路。
	→+B	重攻击	挥动拳头后发出的一记重拳，击中敌人后有吹飞判定。
	→→+B	移动攻击	+在突进中进行的攻击。
	↑+B	上升踢	被击中的敌人会被浮空，同时自己也会随着上升到空中。
	↓+B	地震	用拳头敲击地面，会对周围一定范围内的敌人造成伤害。
	↑↓+B	重力弹	把敌人吸过来攻击的技巧，根据按B的时间长短效果也会有变化。
	←→+B	投技	把身后的敌人投掷向前方，但也有不能摔投的敌人。
	A	垂直跳跃	比起通常的跳跃高度会有所上升。
	全方向+A	跳跃	+通常跳跃，在空中可以做下列动作。
空中	B	踢	空中踢，被击中的敌人会被踢飞。
	→+B	移动拳	一边下降一边出拳，落地后还会用膝攻击。
	↑+B	升龙拳	把敌人打向天空，连打B还会增加HIT数。
	A	高速着地	从空中高速垂直降落的技巧。
	全方向+A	冲刺	+空中进行高速冲刺移动。
	R	防护罩	消耗MP的防护罩，发动瞬间还有反击判定。
地上&空中	按住R按B	魔法	消耗MP发动的魔法攻击，使用的魔法可以用L选择。
	快速按A两次	追踪	快速冲到画面中表示的锁定敌人面前。

可使用的角色也会增加



在每过一关之后得到的水晶不仅可以用于提升能力，还可以进行投资，投资到一定程度之后可使用的角色就会增加！最大可追加人数在20以上，其中不乏系列中著名的角色！



昔日的游戏经典 今日经典再现



↑久违的名作。

1996年1月26日，TREASURE为世嘉的土星打造了一款名为《守护英雄》的游戏。8年过去了，至今仍有许多人记得，并时常怀念。SS版的《守护英雄》，是一款横向卷轴的动作游戏。但在其中加入了全新的要素，譬如：在3线中自由进行线移动，游戏中包含有育成要素以及剧情存在多种分支等。当时，这款游戏支持最多6个人的对战模式，可谓是娱乐性非常之强！即便在今天看来，这也是不可多得的一款好游戏！



本作中包含相当丰富的动作游戏要素！！

魔法的发动

本作中的魔法分为火、雷、冰3种不同的属性，而且每种属性的魔法各有5段的威力等级。按L键是选择魔法，之后按住R键并按B键就可以发动魔法了。



←使用魔法时会有破绽，但威力也是相当高的。

本系列的战斗一直都很有对战格斗游戏的味道，每个角色都有很多不同的技巧。此外，还可以利用一些技巧来取消角色的硬直时间。这些细微的设定都对增加游戏的乐趣提供了帮助，尤其在本作中还可以在战斗中积攒怒槽，攒满之后就可以发动HYPER MODE了。

DEVIL MODE

就在角色的HP降低为0的时候，会出现选择支，如果在这时选择了DEVIL MODE的话，在接下来的一定时间内，角色将进入体力不减的状态，但一旦超过了限制时间的话就会强制GAME OVER。



↑如果不选的话就是GAME OVER，但可以从这关的开始处重新来。

怒槽与HYPER MODE

游戏中受到敌人攻击造成伤害的话就会积蓄绿色的怒槽，另外在受到敌人攻击时连打键也可以起到积蓄的作用。在怒槽积蓄到一定程度时同时按AB就可以发动HYPER MODE，发动后角色的能力会得到全面提高，并会追加许多附加技巧。这种系统类似于传统的格斗游戏，当然，这并不是说这款游戏缺乏创新。其实，有时加入一些其他类型游戏的要素反而会增加不一样的乐趣。

这就是怒槽！



←在怒槽闪动的时候，同时按AB键发动强力的攻击吧。



↑HYPER MODE中，角色的动作将变得非常迅速。所有的技巧都变得可以取消，并且被敌人击中时不会有击飞的效果。

反击

在敌人做出攻击的时候，掌握好时机按R发动防护罩的话就会出现反击。反击成功的话，就会使敌人进入一定时间的麻痹状态，并且还可以把敌人的飞行道具弹飞或弹回。活用此法会有很大帮助的。



↑对付强大的敌人时，不要光使用单纯攻击，必要的时候使用反击也很奏效！

最大可4人同时游戏

继承SS版的优良传统，本作也支持通信对战，最大人数为4人。除去和朋友们一起并肩作战之外，还有除了自己的角色之外全部都是敌人的VS模式，在这里只有最后生存下来的角色才是胜利者。因此，人数越多越能体会到这个游戏的真正乐趣。那么就快点连接起你们的GBA，一起游戏吧！



↑前作登场的角色也可以使用！对前作的FANS来说，这真是个天大的好消息。







手冢治虫的大作「多罗罗」如今将在PS2上苏醒！

由SEGA出品的《多罗罗》在去年的E3和TGS上都备受关注，现在该作终于决定在今秋发售了！主人公百鬼丸将利用他全身的各种武器来与敌人展开激烈的战斗。

多罗罗



百鬼丸

故事的主人公，被一位医生收养。正由于这位医生对其被夺走的部分施以手术，才使得百鬼丸得以存活至今。战斗时，百鬼丸除了使用自己的宝刀以外，还会使用身体里装备的武器作战。每当打倒魔神夺回自己身体的部位时，他的身体就会感到剧烈的疼痛。百鬼丸就这样不断继续着寻找自己身体的旅程。



游戏讲述了孤身一人浪迹天涯的百鬼丸与将百鬼丸当哥哥一样看待的多罗罗的故事，在这乱世中两人同心协力，迎接重重挑战。

PS2	厂商：SEGA		发售日：2004年秋预定
	类型：ACT	价格：7140日元	其他：——

夺走百鬼丸身体的四十八个魔神

故事发生在一个战乱的年代，讲述了刚生下来就被魔神夺去了身体的48个部分，之后被一个医生收养的百鬼丸和盗贼的儿子多罗罗一起退治妖怪的故事。与百鬼丸的父亲醍醐景光订下协议并夺走百鬼丸身体48个部位的魔神将会以BOSS的身份登场。和漫画原作一样，百鬼丸每打倒一个魔神就可以拿回一个被夺走的身体部分。魔神的形象设计将由著名的动画制作师前田真宏负责绘制。

风魔神



多罗罗

盗贼的后代，自称“天下第一大盗贼”。在被妖怪袭击的时候被百鬼丸所救，两人从此开始一起旅行。虽然多罗罗把百鬼丸当成自己的哥哥一样看待，但实际上却是看上了百鬼丸的刀。这样一个人物在游戏中会有什么样的表现呢？




杂兵以妖怪居多，而大部分BOSS则是魔神。他们形态各异，拥有各种不同能力。

两人的命运将何去何从…
多罗罗和百鬼丸、





用百鬼奥义打倒大批的妖怪们吧!

百鬼丸的身体中隐藏着巨大的力量，他的特殊能力之一就是“百鬼奥义”。下图画面左上方的绿色槽是“体力槽”，下面的蓝色槽则是“百鬼槽”，这个槽会随着打倒敌人和取得道具逐渐增加，一旦槽蓄满了以后就可以使出能够给予敌人极大伤害的“百鬼奥义”了。这一招儿不论是在危急时刻还是在对决BOSS的时候都可以发挥出极大的作用，绝对必不可少。在此，就让我们通过图片领略一下“百鬼奥义”的魄力吧!

百鬼芭蕉扇



一个巨大的龙卷柱出现在百鬼丸身前，敌人被卷进去后就会飞上天然后重重摔在地面上。

百鬼火炎击



挥刀斩向地面震出冲天火柱，被打中的敌人会全身着火。



百鬼春雷烈

百鬼丸周围会形成一个巨大的雷击圈，圈内的敌人都会受到雷电的重创。除此以外，百鬼丸似乎还拥有数种其它奥义。





华丽的招式令人瞠目结舌!

百鬼丸身体里装备的各种武器

百面不动

由于百鬼丸刚生下来就被魔神夺走了身体部位，所以为了弥补身体上的残缺，他的养父为他装上了内附武器的义肢。在通常的情况下，百鬼丸都会用手中的刀进行攻击，但其实他的双手腕中还隐藏有两把刀。这两把刀会随着使用的熟练度而逐渐提升等级增加威力，所以玩家在游戏中既可以靠获得强力的武器作战，也可以磨练运用自己身体里的武器。除此之外，百鬼丸还有其他几种远距离攻击的武器，这些武器与刀比起来，在攻击范围上占有很大的优势。玩家在游戏中必须根据不同的地理情况和敌人，选择相应的武器。合理有效地运用这些武器，一举歼灭所有的魔神吧!

腕火炮 连射火筒



利用装备在右手臂中的机关枪进行射击，但由于有弹数限制，所以一定要注意节约使用。

脚部大筒 忍之怒雷



装备在脚部的强力大炮，必须蹲下才能发射，威力也是相当惊人。不过这个武器的最大缺陷就是硬直时间也非常长。

手腕藏刀



隐藏在百鬼丸两只假手中的刀。虽然比不上太刀的攻击范围和威力，但由于两把刀可以进行快速连续攻击，所以也能给敌人造成很大伤害。

钢炼重磅出击，两款新作蓄势待发！

鋼の錬金術師2 FULLMETAL ALCHEMIST 红色ELIXIR的恶魔（暂定名）

所谓ELIXIR，就是炼金药、长生不老药、万能药的意思。那么“红色ELIXIR”又是什么？是否和贤者之石有关系呢？

PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：未定
	类型：A · RPG	价格：未定	其他：——

在游戏中重温一幕幕熟悉的故事！

这里，我们为大家介绍的是游戏开始时的剧情。故事从原作的第1话和第2话开始展开，揭露了暗中进行奇怪活动的雷特教的秘密。除了教主高奈罗以外，由于事故失去了恋人，于是向教团求助的少女萝塞、高奈罗的下属库莱等人都将登场！作为舞台的沙漠城镇利奥尔镇也将再现玩家的眼前。



↓阿尔一行人在一间小酒吧内邂逅了少女萝塞。由于她正巧是雷特教的忠实信徒，于是兄弟俩请她带路前往教会本部。



萝塞

高奈罗

库莱

完成奇迹的伟业 教主究竟是何许人也？

←高奈罗借助不可思议的宝石之力完成了种种奇迹。难道说，这颗宝石就是爱德华他们在寻找的贤者之石吗！？

按R1键对阿尔方斯下达指示

像前作一样，阿尔方斯也是我们在战斗中的得力助手。只要按下R1键，玩家就可以对阿尔方斯作出指示。收到指示的阿尔方斯，会自动根据当时的状况做出各种相应的动作，比如离敌人有一定距离的情况下会使用抓技，被敌人包围时则会使出下段回旋踢等等。另外，只要按住R1键还可以让阿尔方斯将爱德华举到空中。看来，游戏中一定会有很多地方会需要用到这个两人合力的新动作吧。



↑按住R1键，然后再松开，阿尔方斯就会靠近爱德华。



↑然后阿尔方斯就会将爱德华向空中高高抛起。原作中好像也有这样的场面啊！

根据当时的状态 阿尔的行动将发生变化



↑有没有觉得阿尔这个名字读起来和R1很相似呢，据说制作人是为了让玩家好记而特别设定成这样的哦……

→在前作中，阿尔就是爱德华的得力助手。看来，在本作中他也将是我们在战斗中不可或缺的重要伙伴啊。

爱德华的基本攻击将以体术为主！

前作主要讲述了原作第9、10话的情节，而这次的新作则是从原作的第1话开始的！虽然目前尚未公布游戏共收录了多少话的剧情，但容量必定将超过前作！此外，在本作中玩家要一边接受阿尔的援助，一边操作主人公爱德华在地图上进行探索。爱德华的基本攻击方式与前作相比有所改变。除了攻击种类更加丰富以外，他的招数也将以拳脚等体术为中心。相信本作将展现出爱德华与前作截然不同的英姿吧。



↑通过炼金术能够生成的武器是否增加了呢？那么，游戏中应该也会有新的连锁技吧。

只需简单操作即可使用炼金术

利用炼金术将周围的物体炼成武器或道具的方法与前作相比也有了很大的变化。在前作中，玩家要按住○键积攒炼金槽，并在这个状态下靠近炼成的材料，然后再松开按键就可以了。然而，在本作中炼成的方法却更加简略化。首先，靠近用来炼成的物体，然后画面中就会出现一个以该物体为中心的炼成环，这时再按下○键就OK啦！换言之，玩家要做的其实就是靠近炼成材料然后按○键，用起来非常方便简单！

①进入炼成环



↑上图中围绕着木桶黄色光圈就是炼成环。好了，赶快来炼成吧！

②按下○键



↑进入炼成环后，再按下○键就可以了。到底能炼成出什么武器呢？！

炼金术的基本点就是“等价交换”!!

←和前作一样，像炼成好的大炮等设置型的道具，玩家只要按△键就可以使用了。

重新构筑吧！



←炼金术其实就是利用存在于所有物质内的法则，对其进行分解、再构筑。如果什么东西也没有的话（即没有炼成材料）是无法炼成道具的。

反击攻击

躲避敌人的攻击并迅速反击



←躲开敌人的攻击后，玩家应该掌握好时间迅速展开同步反击。相信只要时机合适，反击的攻击力也会非常惊人的，真是令人期待啊。

掌握敌方动作 展开华丽反击



落地回避

有了这招再无后顾之忧！



←如果爱德华在使用上踢时遇到个能浮在空中的敌人该怎么办呢！？玩家完全不用担心，因为本作也采用了“落地回避”的设定。在前作中，玩家被吹飞的时候只要按×键就可以采取守势平稳落地，那么在本作中使用相同的操作也可以完成这个动作吗？

扫堂腿

面对巨大的敌人 也能轻松获胜

新作中也追加了扫堂腿的动作！要是在连锁最后再加上这一招儿的话，不管身形再庞大的敌人也会被撂倒在地。从图片来看，扫堂腿的攻击范围似乎也很大吧！？



空中连锁

威力惊人的回转踢



↑在基本攻击之上追加“上踢”，使用这招可以将敌人踢到空中，并使出空中连锁技。看起来，游戏中应该还有不少像这样华丽的动作吧。



无双报道



鋼の錬金術師

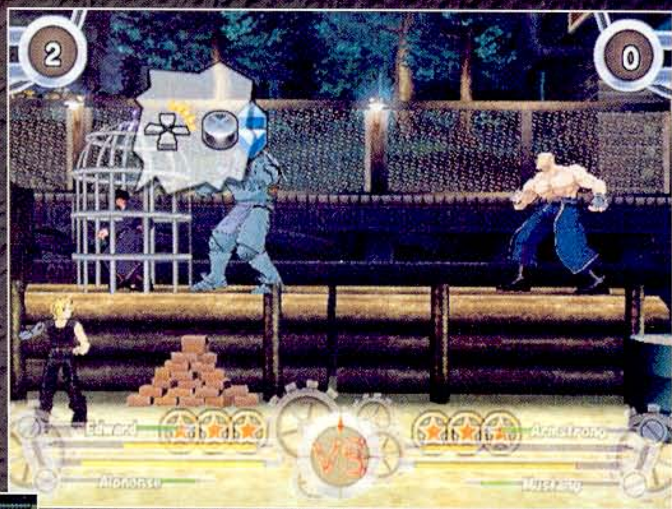
钢之炼金术师 (暂定名)

继《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》和《迷走的轮舞曲》之后，《钢之炼金术师》中的角色们再次登场，上演一场炼金术的格斗乱战！下面就请大家跟随我们的脚步，提前踏入这个格斗盛宴吧！！

PS2	厂商：BANDAI	发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

使用炼金术二对二的火爆对战动作游戏即将登场！

这款BANDAI的《钢之炼金术师(暂定)》是两人组成一队，合力与敌方队伍作战的对战格斗游戏。而且本作可是一款四人一起乱斗的火爆游戏！既可以两个人攻击一个敌人，亦可以一人攻击另一个人掩护支援。登场角色更是多达10人以上！！玩家也可以自由选择队伍的组合，甚至连原作中的敌方角色也可以结成一队。此外，本作中仍然保留了备受好评的炼成系统。像制作墙壁、地板等这种简单的炼金术都可以无限制的进行，而制作武器等道具则需要将场地上的物体作为材料。这些物体被使用完后，经过一段时间还会再次出现，不过其出现的场所和种类均是随机的。所以玩家必须随机应变，充分利用身边的物体实施炼金术。


↑炼成铁栅栏将上校关了起来。利用前面的砖瓦似乎也可以炼成出什么东西哦。



当然，也可以使用炼金术喽！

←在本作中，玩家也可以通过炼成将场地上物体变成武器等各种道具，在战斗中发挥功效。



材料随手可得 炼成千变万化

→玩家在这场两人一组的队伍战中，除了信任你的伙伴以外，还要最大限度地发挥炼金术的作用。右图中爱德华在使用椅子进行炼成！究竟会炼成出什么东西呢？

STORY

四年一度，中央（圣特拉尔）将会举办大规模的庆祝活动。而且，今年正好就是祭典之年，"大武斗大会"就是本次祭典的重头戏。只要是两个人一组谁都可以参加！而且还是一场在炼金术和武器的使用上没有任何限制的无规则大战。由于谣传优胜的队伍将获得从国家预算中拨出来的巨额赏金，所以来自全国各地的众多高手全部聚集起来为了这笔巨款一较高下！到底哪支队伍会获得优胜呢！？

战斗炼成的重点小常识

●使用炼金术妨碍对手！

除了使用炼金术展开激烈的攻防以外，玩家还可以在某些自己不需要又不想让敌人得到的道具周围制作墙壁，让对手无法炼成，当然也可以利用墙壁给对方制造屏障。

●掌握目标物的属性

每个用来炼成的物体也是有属性的，一旦和角色的属性相合就可以进行更加强力的炼成。那么，被称为"焰之炼金术师"的罗伊·玛斯坦上校的属性就是"炎"吗？

●占据有利地形

除了角色和物体有属性的设定以外，地形也是有属性的。比如在水面或湿地上进行"炎的炼成"，力量就会下降，相反"水的炼成"力量就会上升。玩家必须一边占领对自己有利的位置，一边将敌人引诱过来，这也是游戏中最基本也最巧妙的战斗方法。另外，将敌人强行拉到自己的有利区域然后将其打飞的技巧也是相当有效的哦！



责编/飞月

最受欢迎的足球游戏终于登陆大陆版PS2了

全新的中文版 不一样的感受!!



实况足球 胜利十一人7 国际版

WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.6.25	
	类型：SPG	价格：168RMB	其他：简体中文版

北京晶合时代软件技术有限公司代理的简体中文版《胜利十一人7国际版》已经在6月25日发售了。本次的简体中文版是专为大陆版PS2打造的，在细节上与原有的国际版存在着一定的差别，并非是简单的汉化。以下我们将以自己对这款游戏的亲身体验，给大家介绍一下这款大作的独特魅力。





游戏的基本变更



←中文版的游戏界面，看起来十分亲切，也很方便。

原有的国际版加入了多语种的选择，而本次的简体中文版，顾名思义，无疑将所有的语言全部去掉而只有汉语这一种语言。至于游戏的载体，和原有的国际版一样都是DVD-ROM，并且相比WE7加入了更多的球场和球员，包括那些在WE7的Master League中被去掉的球队、阿根廷有了阿历山德罗、追加了帕尔马的主场等等。而且，游戏的载入速度也提高了一些，在游戏的系统方面也做了部分细微的调整。

属于我们中国玩家的胜利十一人降临

趋于合理的攻防！

这次的游戏相比WE7在平衡性上做得更好了。攻防系统方面进行的细微调整，使在同等情况下，进攻方会更有利一些，同时这也要求玩家更重视防守面的技术。这与前作攻弱守强的设定大相径庭，提高了进球率也就提高了游戏乐趣。但是有一点，不管进攻还是防守，头球现在更难了。

←球员的名字换成了中文，但是由于只取得了部分球员的姓名权，所以有的名字是谐音。



强大的攻击 考验 防守的实力



下底传中球、角球和任意球的弧度也将会根据现实进行调整，难度没什么变化，只是你必须从真实的角度出发思考了！

裁判的判罚相比WE7有所调整

这款游戏对球员犯规的判罚与WE 7相比有所不同。同其他语言的国际版一样，虽然只是一点有限的变化，但是玩家们肯定能察觉到这种对激烈拼抢判罚的细微变化。只要你是合理的铲断，就不会被出示黄牌。但这并不表示，玩家就可以肆无忌惮地铲球，因为游戏中判罚的力度并不会减弱，相反将会更加严厉。不会像以往那样，当累积到两张红牌时，吹罚就会有所放松。在本作中，只要是动作过于粗暴，都会给予黄、红牌的警告！





←↓在比赛中铲球是非常有效的防守措施，但是千万不要犯规，本作中的判罚可是非常严厉的。

更加公正的判罚 造就了 更加公平的比赛！

最有特色的系统 创造球员！

在以往的游戏中虽然也可以创造球员，但是由于日语汉字的数量有限，并不是什么字都可以找到。再加上不懂日语的人也很难找到相应的中文，所以以前我们在创造球员的时候，起名字是非常头痛的！现在好了！文字全部改成简体中文，几乎囊括了所有的汉字，而且查找系统业采用了汉语拼音的方式，非常的方便！可以说从这一点上，“简体中文版”这几个字得以了充分的体现！



↑←经过一番努力之后，新队员小沛终于上场了。

更加接近现实的个性化动作！

这款游戏将会更加接近现实中的足球，球员的动作加入了许多基本的要素，每个人在停球和传球时的动作都比以前的WE7丰富了许多。这样一来，游戏的真实也增加了不少。而且，大牌球星的经典动作也在这款游戏中得以体现！除了前作中加入的皮耶罗华丽的个性化吊射外，托蒂式的吊射也将忠实地呈现。





←每个人的球路都不相同，效果也各异。

夏暑难熬，去燥良方。50款消夏独门游戏



6月份转眼就过去了。7月的来临预示着盛夏已经悄然而至，炎热将会持续数月笼罩在你我的周围！或许在这个夏天，你会选择外出旅游避暑；或者你会去运动健身，索性让汗出个痛快；再或者干脆在家里，吹空调、吃冷饮……但如果你是一名玩家，那么暑假想好怎么过了吗？找一款大作通关？和朋友们痛快来场格斗？还是体验竞速的乐趣？这些听起来似乎使脑门上又增添了几滴汗珠！好了，不要再为这个夏天玩什么而烦恼了。适合酷暑的游戏当然是那些画面充满了凉意、过程轻松愉快或者是让你从心里一直凉到每一根汗毛的作品啦！小编们为此，特地为准备在这个夏天继续战斗在游戏这块阵地上的朋友们，精心挑选了50款“消夏大作”，保证大家在这个夏天能够玩得开心，玩得清凉！下面就让我们一起体验夏季凉爽的感觉吧！

1位 XBOX 死或生 沙滩排球

厂商：TECMO 类型：SPG 发售日：2003年1月23日 价格：7800日元

——比基尼与荷尔蒙的激情碰撞



虽然TECMO当初的想法绝对不是为了让大家彻底的感受清凉，但在这样一个闷热的炎夏里，这款让绝大多数男性玩家难以拒绝的游戏却起到了意想不到的冰镇效果。当然，即便是制作人板恒也承认：这并非是一款“全民皆宜”的作品。因此尽管明明知道会有玩家对这款游戏大翻白眼，我们却真的再也找不出比这款游戏更加“清凉”的作品来作为这次特辑头牌的作品了。我们可以把游戏的目的看得单纯一些，美女与沙滩这样的绝配并不算少见，但在游戏中可以将这两样刻画得如此华美的游戏实在不多见。玩这款游戏的感觉，就像是陶醉于美丽包裹下的冰爽。在碧海蓝天下，即使只看着TINA做做操也是一份惬意的享受，当然还有那些随意的泡在泳池里的MM们，沁人心脾的痛快。玩家在游戏中可以始终保持着轻松愉快的心情进行下去，在岛屿上与美女们一起感受大海的波涛。本作是绝对的夏季专用游戏，在其他任何季节里都绝对起不到一丝清凉的效果。就冲着这份“夏季专用”的视觉震撼，想在家里找清爽的玩家就绝对有必要抱XB一台置于案头日日膜拜了。

2位 GC 水上摩托 蓝色风暴

厂商：NINTENDO 类型：RAC 发售日：2001年9月14日 价格：6800日元

——在碧波上驰骋的非一般感受



本作是N64上“WAVE RACE”的续篇。前作在N64上的震撼至今仍旧使人记忆犹新，虽然现在看起来在画面表现上有些粗糙（有兴趣的玩家推荐感受神游中文版本），但在当年可是轰动一时，甚至成为N64硬件性能的标尺。最新作在GC上的表现更强：极其逼真的画面、优美的水上风景、充满翠色的两岸、摩托艇激荡起的水花、还有选手自如流畅的动作……若你试过“蓝色风暴”后必然会彻底折服于任天堂在“水面”效果处理上的功力，真正的完全即时处理的波浪让任何同类游戏皆汗颜不已，在水上运动游戏中成为当之无愧的王者。当然，除了画面外，出色的操作感和过人的技巧点设定都是本作成功的要点，凭借GC近乎完美的类比摇杆设计和激爽的多级震动效果，“蓝色风暴”让玩家真正找到了驰骋于大海碧波上的快感。也许大多数的竞速游戏都会让玩家手心出汗，但本作却可以让你玩出凉爽，绝对可以称为竞速乐趣融合消夏清凉的完美组合！

3位 PS2 我的暑假2 海的冒险

厂商：SCEI 类型：AVG 发售日：2002年07月11日 价格：5800日元

——拥抱自然的闲适生活



童年时光的夏季村间，是许多城市人生活的美好向往。大都市中污浊的空气和灰色的烟尘渐渐抹去了记忆中的农田和闲静，我们也找不到嬉戏于田间聆听趣虫轻鸣的日子。以独特视点进而展开冒险的轻快游戏“我的暑假”成为了满足无数人找回旧日乐趣的途径，这系列游戏以描写主人公到乡间度过暑假并发生了众多有趣的经历为主题，在众多大热游戏中脱颖而出，逆道成功。相比PS上的1代，PS2上的2代不但有清新自然的画面，

和如民谣一般娓娓道来的乐曲，更有让人放松心情的游戏剧情。暑假是漫长的，有时也有些无聊，可是体验过在乡下过暑假的人，一定会对被自然环抱的感觉终生难忘！这款游戏的过程并不像其它那么紧张刺激，完全是在享受生活。如画的风景映入眼帘，夹杂着海浪拍岸声的鸟鸣虫叫在耳边回响，或是钓鱼，或是游泳，再或是捉虫……这一切在城市里不曾有过的新鲜，都会让人心旷神怡，陶醉其中如入忘我之境！

4位 MD 海豚历险记

厂商：SEGA 类型：ACT 发售日：1993年 价格：——

——一天到晚游泳的鱼



如果有人说自己是动作游戏迷而没有玩过这款海豚的话，那是绝对对不起这个称号的。"海豚历险记"是MD平台大热门的经典动作游戏，游戏充满乐趣和谜题的关卡设计让无数中国玩家难以忘怀。这款游戏的舞台全部是大海，在夏季体验的话光听听就足够清凉了吧？我们的主角ECCO要在27个关卡中进行刺激的冒险，但作为比较早的一款游戏，其流程比较于现在的游戏来说还是比较简单的。在这次评选中，我们挑选了这款MD版的始祖作，而没有选择DC和PS2上的最新作，也是希望能够借这个机会让许多老玩家再次回想起当年的闯关热情。虽然游戏的画面以MD的性能现在看起来有些失望，但毕竟在当时让我们领略了"逼真"的海底世界，更以优秀的系统设定轻易地征服了我们的心。即使放到现在，我们仍旧可以从中感受到那份清凉。

5位 PS2 多罗与休日

厂商：SCEI 类型：AVG 发售日：2001年11月29日 价格：5800日元

——人气猫咪的奇喵游戏



"随身玩伴"这一系列的每一款作品都充满了轻松活泼的气氛，但是要说最轻松的一款那就要数"多罗与休日"了。这部作品是PS2上首款以井上多罗为主角的对话类游戏，而且场景全部采用实景拍摄，整个画面充满了朴素和亲切的感觉。如果抛开多罗的角色魅力的话，那么这款游戏的感觉实际上和"我的暑假"略有相似的。不同的是玩家在游戏中是"存在"的，并且与多罗进行交流，以这样一个独特的视点将游戏进行下去并始终保持着相当轻松愉快的氛围，这一点也是"随身玩伴"系列所一直坚持的路线。其实PS2上最近推出的"多罗与流星"也是一款非常不错的游戏，但是由于"进化"的缘故，游戏里加入了大量的剧情任务，在游戏的过程中还需要费一番周折，这就是它落选本次"消暑游戏"的原因了。而以"用放松的心情体验游戏的乐趣"为宗旨的"多罗与休日"则无愧当选。

6位 PS 潜水员的休日

厂商：ARTDINK 类型：ETC 发售日：1995年6月30日 价格：6800日元

——用好奇来探寻美妙的海底世界



这个游戏起名为"潜水员的休日"，听起来便十分惬意。作为早期的PS游戏，游戏进行的想法独特，进行起来轻松有趣。玩家扮演的潜水员要在潜艇中对海底生物进行观察，还可以建立属于自己的海洋世界。试想一下，没有了繁琐工作的潜水员自由自在地畅游于海底世界，周围都是美丽异常的珊瑚和海草，满目都是游来游去的各色鱼群！不用亲眼看，哪怕是听起来都让人觉得有股清凉的风吹入了内心深处！而通过这款游戏，我们终于可以体验在海里与各种生物作零距离的接触了！与其在屋子里吹空调吃冰棍，还不如一起探寻神秘的海洋，寻找透彻的清凉。

7位 FC 南极冒险

厂商：KANAMI 类型：ACT 发售日：1985年 价格：——

——可爱的冰雪冒险



这款游戏相信是"地球人都知道"！这只胖胖的小企鹅冲破一路的艰险，逐步到达每一个国家的考察站！（但是它要干什么呢？天知道！）游戏非常的简单，有点类似障碍竞速类游戏，但是这款游戏绝对不会让你紧张出一身汗，相反看着这只胖企鹅滑稽的动作，以及冰天雪地的画面，心里绝对会被轻松和冰爽填满！可惜这款游戏没有出现续作，也许当初完全是把它当作一款调味的小游戏，可是今天看来，这款小游戏不但味道没有变淡，反而会勾起许多玩家回忆往事的心弦。它不消暑又有谁？

8位 DC D2

厂商：WARP 类型：AVG 发售日：1999年11月8日 价格：6090日元

——令人出冷汗的恐怖消夏法



迷失于雪山中，让我第一反应想到了他。玩惯了"生化"、"寂静岭"的玩家，也许对这款游戏制造恐怖的手法觉得很另类。的确，这款游戏并不着重于战斗，可能只将其放在了第二位。至于解谜要素，在这款游戏中也不是重头。"D2"更注重的是一种思考，也就是当人类面对恐惧是应该怎么做！游戏中充斥着大量的恐怖场景，并着重突出在那种情况下人类所能够做出的反应。这款游戏并不适合每一个喜欢恐怖游戏的玩家，特别是喜欢追求爽快过程的人就更玩不懂这款游戏了。但当你真正理解了这个游戏，你会为其中深邃的内涵而冒出一身冷汗！

9位 GC 1080·银色暴风雪

厂商：NINTENDO 类型：SPG 发售日：2004年1月22日 价格：5800日元

——风驰电掣于银色的雪地冰天



又是一款消暑竞速游戏！看来竞速与火热之间是不能画等号了，就像前面介绍的水上摩托一样。可是这款滑雪竞速游戏不但能使你感到清凉，甚至是冰冷！在盛夏酷暑看着游戏中的选手一个个裹得严严实实，也许你会觉得燥热难当，但是随着你一步步投入到这款游戏当中，你会发现，就算在夏天你也会被眼前的冰雪降下体温，甚至打哆嗦呢！从游戏的设定上看，1080依旧保持着前作以技巧为重的本色，玩家在游戏中除了迷恋美景外，最大的乐趣还是应该集中于做出丰富的花式动作挑战分数极限，当做到绝非常人可及的地步的时候，自然也会多一分爽快吧！

10位 PS2 蚊子2

厂商：SCEI 类型：ACT 发售日：2003年7月3日 价格：5800日元

——吸血吸到夏威夷



在夏天，有的人讨厌的并不是炎热的气温，而是那群整天在耳边飞来飞去的蚊子！其实谁都一样，都对蚊子有种"人人得而诛之"的厌恶感！可是如果你是一只蚊子呢？可能谁也没有把自己想象成一只蚊子过，这正是这款游戏的特别之处，它让一个奇怪想法实现了！说了这么多，估计读者们一定对为什么我们要将这款游戏列入"消暑游戏"而感到困惑。其实道理也很简单，这叫以毒攻毒！把自己变成越到夏天就越精神的东西，也算是一种心理暗示吧，这样肯定就不怕热了啊！"蚊子2"充分利用了这样一个独特的游戏视点而展开，对人类发起攻击，或者满足自己的窥私欲？虽然游戏的难度很大，但是如果把握得好的话，做一只蚊子在"巨大"人类耳边飞绕的乐趣可是相当高的哦！那是一种绝对特别的爽……

11位 FC 登山者（敲砖块）

厂商：NINTENDO 类型：ACT 发售日：1984年 价格：——

——在雪山上用巨锤敲出清凉



FC上第一款真正的双打游戏就是这款"登山者"，也就是我们俗称的"敲冰块"或者"爱斯基摩人"了。相信大家对这款销量超过百万的经典作品应该都有印象吧。两个主角波波和娜娜会使用大锤砸破冰面不断向上攀爬，在这过程中，不仅要留心头上的冰锥和飞鸟，可恶的企鹅还会把你好不容易开出来的路封上，更甚至还会有北极熊出来强制提升画面。现实中爬雪山的时候伙伴是你最坚强的依靠，不过在游戏中这个规则可就不再适用了。本作最大的乐趣所在大概就是两个玩家之间的竞争了。把对方敲晕、给对方脚下的冰添个窟窿或者拼命往上爬，把对方活活拖死等等，两人用各种各样的损招而互相陷害，彼此下绊，你争我夺第一名的位置。想将炎炎夏日抛在身后的玩家，不妨把好朋友约到家中来一次爬雪山大赛吧。

12位 PS2 海底总动员

厂商：THQ 类型：ACT 发售日：2003年5月9日 价格：——

——做一条充满自信的鱼



"尼莫，尼莫，你在哪里？"看到这句话，你一定能想到这就是2003年在全球大红大紫的清凉动画片"海底总动员"了。小丑鱼马林与儿子尼莫之间的感人亲情、美仑美奂的海底世界以及精致逼真的3DCG画面带人进入了一个全新的海底世界。THQ自然不会放过这个大好商机，其推出的PS2版"海底总动员"同样也继承了这些优点，并将帝王鱼多莉、海龟克拉修等角色再次带到了玩家面前。实现你成为一条鱼的梦想，在五彩斑斓的大海里四处游动，穿梭于珊瑚礁之间享受冒险的刺激和童趣的悠闲，重温一幕幕动画中的情节。今年夏天不能去海边享受清凉没有关系，有了"海底总动员"就足够啦！

13位 SS NIGHTS 冬季限定版

厂商：SEGA 类型：ACT 发售日：1996年12月 价格：6800日元

——360度地遨游天际



如果你曾有过"在天空中自由飞翔"的念头，如果你迷失在"噩梦的世界"中的话，那么就请想一想NITHTS吧。自由自在地在天空中翱翔的NITHTS，面带微笑的NITHTS、向噩梦发起挑战的NITHTS……这个以梦幻世界为舞台的游戏，绝对能带给你爽快的感觉。这款游戏讲述了两个15岁的少男少女与梦世界的居民NITHTS一起共同对抗强大敌人的冒险故事，再现了一个幻想般的梦世界。在高度CG技术和纤细的画面素质下，玩家可以平滑流畅地在立体世界中自由飞翔。随同主机一起于圣诞节发售的冬季限定版"NITHTS"更是独具特色，游戏中的时间将会根据主机内置时钟发生改变。春天的话游戏中就会鲜花盛开；冬天玩时则会白雪皑皑充满圣诞气息。过一个白色夏天的机会可是非常难得的哦，真正的梦也不过如此！

14位 PS2 零 红蝶

厂商：TECMO 类型：AVG 发售日：2003年11月27日 价格：6800日元

——体验恐怖的解暑方法



有什么降温方式比得上从内心一直凉到每一根汗毛！当然，这种效果可不是空调这种外部设施能够办到的！阴森的气氛、飘忽的鬼影再加上悬疑的剧情，这种心理上的恐怖远比脑浆迸裂、鲜血四溅的视觉恐怖更加阴森，这一点从"零 红蝶"上得到了鲜明地体现。双胞胎的诅咒就像是一条无法摆脱的线索一样贯穿于整个游戏之中，扑朔迷离的人物和传说令人深陷其中欲罢不能，纤细的日式画面反而更衬托出血腥与残忍，茧与零这对双胞胎之间的牵绊也紧紧抓住了玩家的心。一款好的恐怖游戏，最起码要做到能够令人汗毛倒竖背脊发凉。如果你自认有一定心理承受能力的话，不妨拉上窗帘，一个人在房间里裹着大被子，浑身发抖、手脚冰凉地享受一下"零 红蝶"，这也是一种蛮不错的降温方式吧。

15位 DC 永恒的阿卡迪亚

厂商：SEGA 类型：RPG 发售日：2000年10月5日 价格：6800日元

——天空到底有多蓝



抬头仰望广阔无垠的蔚蓝天空，我们总会幻想着世界的尽头是什么样子？浮云的那端有些什么？如果说"探索和飞翔"是人类千百年来的共同梦想，那么这款经典RPG游戏"永恒的阿卡迪亚"就是开启无数人梦想的大门。在"阿卡迪亚"的架空世界中，人类生活在一座座浮游岛上，为了探索更高的天空他们不断的制造飞空艇，在好奇心的驱使下扩展着地图上的记载。两名少男少女为了实现寻找宝藏的梦想也飞向了天空，并遇到了重重危机。在游戏中，玩家不仅将见证"黑空贼"与"蓝空贼"的较量和主角们的成长历程，更可以亲身参与进去，在360度的环境中体验驾驶飞空艇遨游天际，穿梭于遍布空中的浮游岛的难忘感受。虽然游戏仍有"读盘时间过长"等遗憾，但那种气势磅礴、雄浑壮阔的感觉即使在今天也是无可替代的。今年夏天，你不想亲手创造天空中的"大航海时代"的历史吗？那就赶快开创属于自己的蓝天吧！

16位 PS 心跳回忆 forever with you

厂商：KONAMI 类型：AVG 发售日：1995年10月13日 价格：6800日元

——期待约会的季节

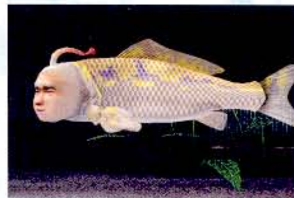


在光辉高校，一直流传着一个女孩子们深信不疑的传说……"在毕业当天，在校园的那棵大树下，如果女孩成功地向男孩表达了爱意，这对情侣就将永远过着幸福的日子。"为了博红颜一笑、为了和她携手漫步，曾经有多少的玩家日以继夜地不懈拼搏；为了这个传说、为了在那树下见到心仪的女孩，曾经有多少玩家熬得面色苍白满眼血丝。没有"沙滩排球"的大胆暴露，没有"樱花大战"的正义热血，诗织、见晴带给我们的是那种平凡、青涩而又甜美的恋爱。"心跳回忆－－永远属于你"PS版移植自PC－ENGINE版，由于有了土星的强大机能作后盾，所以画面和音效都有了大幅的提高并一举登上该年度的销售冠军宝座，以此为基础，Konami又在各个平台上推出了一系列的"心跳回忆"作品。当太多的暴力和疯狂充斥在我们周围时，不如让我们开启尘封的回忆、重新感数那点点滴滴的感动，与形形色色的女主角们一起，再次谱写一段美丽的夏日之恋……

17位 PS2 SEAMAN 人面鱼·加谢博士的实验岛

厂商：ASCII 类型：ETC 发售日：2001年12月13日 价格：6800日元

——平静地与鱼展开对谈



说起养鱼可能谁都养过，但是"人面鱼"……你养过吗？在"SEANAN 人面鱼加谢博士的实验岛"中，玩家一边在水箱中饲养这种叫做"SEAMAN"的禁断宠物"一边通过麦克风和它对话。而人面鱼通过和饲主的同居生活也会逐渐获得知识并不断成长，对话的内容也随之发生改变，能够与饲主进行更深刻复杂的交谈。虽然是人面鱼，但它们也和普通的鱼类一样，一旦你疏于照料就会生病甚至死亡，反之也会交配、产卵、进化成下一个形态。相信对大多数审美观正常的人而言，人面鱼的外形绝对称不上可爱，说"可怕"倒是更贴切一点。然而，游戏的构思还是颇具新意的。除了可以通过用麦克风交流享受培育的乐趣外，看着它根据你的生活和思考模式逐渐改变外貌，实在是一种新鲜的感受。那么，今年的暑假作业要不要尝试写一篇"鱼类观察日记"呢……？

18位 PS2 GetBass Battle

厂商：SEGA 类型：SPG 发售日：2002年10月24日 价格：6800日元

——畅快钓鱼也休闲



现在市面上的钓鱼游戏越来越多，可惟一能够冠上"究级的真实派钓鱼游戏"这个头衔的恐怕还非"GETBASS BATTLE"莫属了。在游戏中，玩家不仅能够在逼真的大自然景色中，尽享种种现实生活中的钓鱼乐趣，还能欣赏到波光粼粼的水下风光、鱼儿上钩时的真实动作等这些只有在游戏中才有的要素。游戏的画面表现可圈可点，真实再现了水波、鱼类、水草等，呈现出一个几可乱真的湖泊世界。别以为钓鱼就是等鱼上钩而已，这里边其实也是大有学问的。由于作品完全模拟了现实中的生态，所以季节、时间带、水温和风等多种要素都将对钓鱼的结果产生影响。另外，对战模式的搭载又为这种单调的运动增添了新的刺激，鲈鱼的数量和种类都可以成为你和朋友竞赛的目标。要是你懒的出门或者怕风吹日晒的话，这种休闲娱乐方式一定可以满足你的口味。

19位 GC 马里奥聚会4

厂商：NINTENDO 类型：ETC 发售日：2002年11月8日 价格：6800日元

——夏天的合家欢选择



清新阳光的画面、幽默轻快的剧情、活灵活现的形象、生动可爱的动作，再加上设计巧妙的机关、各式各样的迷你游戏，最重要的是有了马里奥的号召力，"马里奥聚会4"的成功也是必然的。单人游戏时玩玩故事模式，多触发一些迷你游戏，人多的时候大家嘻嘻哈哈地在一起，或者合作或者比赛，无需深刻的思考也没有什么心理负担，这样轻松地游戏就算玩上一整天也不会腻。最重要的是游戏内容老少皆宜，不仅有抢气泡、踢足球和闯迷宫等，还有特别适合夏天玩的爬雪山、游泳大赛、躲雪球、捞金鱼等众多特别轻松有趣的小游戏。绝对是消暑纳凉共建团结五好家庭之必备佳品。

20位 SS VR战士KIDS

厂商：SEGA 类型：FTG 发售日：1996年7月26日 价格：5800日元

——格斗绝对不热血



看到帅气的JACKY、美丽的陈佩、肌肉强健的结城晶，平素一个个闪亮眩目的VR战士摇身一变成为圆咕隆咚的Q版人物，而且还你一拳我一脚的彼此打斗，谁还能忍得住笑呢？"VR战士KIDS"不同于其他的VR系列作品，每个登场角色均使用了Q版形象，同时加入了大量有趣的CG开场动画和结局画面。整个作品充满了强烈的搞笑幽默色彩，让人忍俊不禁。另一方面，游戏的品质也并未因此而下降。尽管无法与正统的"VR"系列相媲美，但严谨的招数、高质量的画面和"格斗之蛇"中大招重放的设定也仍然获得了众多玩家的认可。对于早已将格斗游戏玩得烂熟的玩家而言，趁这个夏天换换口味，呼朋唤友来一场暴笑的"VR战士KIDS"大赛也是个不错的选择。

21位 GBA 传说的斯塔菲2

厂商：NINTENDO 类型：ACT 发售日：2003年9月5日 价格：4800日元

——讨好MM的必备"利器"



和卡比一样，斯塔菲也是任天堂旗下众多人气角色中最受小孩和MM玩家喜欢的一位。我们可爱的斯塔菲王子将在众多的舞台中与一群看起来傻乎乎的敌人斗智斗勇。游戏的画面虽然说不上优秀，却恰如其分的将本作轻松可爱的风格充分体现了出来。斯塔菲的动作非常丰富，即使用来攻击敌人也都不会像别的作品中那样暴力和血腥（K敌于无形之中？）。腻烦了打打杀杀的朋友可以利用本作在难得的暑假中好好放松一下；当然，如果想要讨好MM的话，本作也绝对是一款值得大力推荐的游戏哦。

22位 PS2 ICO

厂商：SCEI 类型：ACT 发售日：2001年12月6日 价格：6800日元

——轻松地在古堡中展开冒险



作为首批行货PS2游戏之一，索尼会选择它是不无理由地。长角少年艾柯（ICO）无意中被送到一座浓雾弥漫的城堡，在城堡中艾柯无意中邂逅了一位神秘的少女尤达（YORDA），于是两人一起踏上了充满未知的冒险之旅……虽然也是一个"英雄把美女从恶魔的城堡中拯救出来"的老套故事，但是游戏极高的自由度和优美至极的画面等无一不是其亮点。在游戏中你可以充分发挥自己的想象力，如何走出迷宫、如何解开谜题，游戏中并没有绝对的要求，一切都掌握在自己的手中。太多学习和工作上的压力使我们松不过气来，那么就在游戏中好好放松一下吧。

23位 FC 马里奥兄弟

厂商：NINTENDO 类型：ACT 发售日：1983年9月9日 价格：—

——动作游戏的里程碑



提到"超级马里奥"系列相信没人有会否认其在动作游戏领域中的经典地位，而其前身就是1983年在FC上发售的这款"马里奥兄弟"。本作在FC所有游戏的销量榜上仅次于其后辈"超级马里奥"和DQ3，其杰出性是毋庸置疑的。游戏秉承了任氏游戏性最高的一贯原则，仅仅是极其简单的跳跃动作就能给玩家带来无穷的乐趣而沉迷其中。提到本作，老一辈的玩家相信都会露出会心的笑容吧？二十一年之后再次重温这款不朽之作，也算是表达了我们对"终身游戏（学习？）"这一真理的坚定支持吧。

24位 PS PUYOPUYO通 太阳决定版

厂商：CAMPILE 类型：PUZ 发售日：1997年11月27日 价格：4800日元

——方块世界的对决



方块游戏的鼻祖理所当然的非俄罗斯方块莫数，不过由COMPILE制作发行的PUYOPUYO通系列也是大名鼎鼎。游戏中玩家要消掉的不是方块，而是各种气泡——PUYO。本作在系列中首次出现了三个甚至是四个一组的PUYO，可以对其他玩家用特殊PUYO进行捣乱的设定让游戏变得更具策略性，比赛激烈程度大幅增加！首次实现3D化后的画面制作的非常可爱，将系列的特色充分发挥了出来。PUYO类似于史莱姆的可爱果冻状造型也赢得了众多女性玩家的喜爱。在假日里换一种方法对自己的大脑与反应能力进行一次轻松地锻炼也是一个不错的选择哦。

25位 SFC 恐怖惊魂夜

厂商：CHUNSOFT 类型：音乐小说 发售日：1994年11月25日 价格：10,800日元

——盛夏中的冷汗桑拿



炎炎夏日总是让人汗流浃背，玩游戏玩到一身臭汗已是家常便饭，想不想享受一把冷汗版的免费桑拿，体会一次让人寒毛倒竖的冰凉呢？如果有这个愿望的玩家就绝对不要错过了这款"恐怖惊魂夜"。游戏中多达10个剧本与44种的丰富结局让人玩了还想再玩，玩家在平常的一个小小的选择差异就有可能造成完全相反的结局。而几乎完全由音乐营造出来的恐怖感总是让人情不自禁地呼吸急促，音调一个小小的转折就有可能使得玩家失声尖叫出来。盛夏中细细体味这本电子小说带来的恐怖与惊悚别有一番风味。

26位 GC 超级阳光马里奥

厂商：NINTENDO 类型：ACT 发售日：2002年7月19日 价格：6800日元

——动作游戏达人的试金石



"马里奥就是马里奥，不愧是顶级的动作游戏"——这是很多人玩到本作后的第一感受。3D化后的画面以及操作感并没有与马里奥系列一贯的"越简单的游戏越好玩"这一概念相冲突，并且带给了玩家更多新奇的体验。游戏中马里奥从水管工升级为水泵工人，并以水注喷射作为主要攻击武器。阳光下的金黄沙滩，穿行于海水中溅起的蓝色浪花等，整款游戏中让人随时都能体会到明媚的阳光与海水那冰凉的气息。作为一款暑假玩的游戏，本作真是再合适不过了。

27位 DC SONIC大冒险

厂商：SEGA 类型：ACT 发售日：1998年12月23日 价格：5800日元

——音速，超音速！！



作为DC当年开拓市场的重要砝码，本作的确不负众望，游戏质量相当之高 游戏中音速刺猬再次把速度感发挥到了极限，我们所要做的就是和SONIC一起超越音速 游戏一开始就是在海滩之上，SONIC TEAM深厚的制作功底将DC的功能发挥到淋漓尽致，海水波动的效果做得非常真实。到了游戏后半部分场景从大都市挪移到雪山之中，半空中飘洒而下的雪花会让玩家在不经意中体会到了凉爽的感觉。极速奔驰的快感轻松就将因为天热而郁积在心中的不快一扫而光，痛快！

28位 PS2 游星物体X episodeII

厂商：KONAMI 类型：AVG 发售日：2003年2月27日 价格：6800日元

——今天该谁保卫地球啦？



如果没有明人君的推荐，相信包括小编在内的许多玩家甚至不会知道这款游戏的存在，不过不出名并不代表不出色。虽然不能与BH、SH等恐怖冒险游戏大作相媲美，然而本作却自有其独特的风味。异星人侵略地球的野心似乎从来就没有停止过，不断变化的只是我们人类中挺身而出的英雄。在冷冷地金属船舱中独自探索，各种各样狰狞的异星怪物总是在你猝不及防之下突然出现，而你可以依靠的就只有自己，以及，手中的武器。即使只是想要在假期中好好休息一番，也不要忘了对付威胁地球安全的侵略者们哦。

29位 SS 炸弹人SS

厂商：HUDSON 类型：ACT 发售日：1996年7月19日 价格：6800日元

——炸弹就是我们的一切！



HUDSON的吉祥物是什么？炸弹人啊，这还用得着问吗？如果要做一部题为"伴随我们长大的游戏"回顾的话，炸弹人绝对是其中的主力之一。而在炸弹人系列众多的作品之中，SS上的本作则是当之无愧的NO.1。游戏最大的特点就是多人对战功能，当年甚至为了本作而特

地推出了支持最多六人同时对战的限定版六分插。没有花哨的CG，没有震撼人心的音乐，本作有的只是和好友一起对战的单纯乐趣，也是编辑部对战必选作品之一。独乐乐，众乐乐?和朋友们一起游戏的乐趣，你，不希望吗?

30位 神游机 耀西故事

厂商：IQUE 类型：ACT 发售日：2004年 价格：48元

——小恐龙耀西的冒险物语

同于“马里奥”系列的其他作品，这款以恐龙耀西为主角的动作游戏色彩鲜艳夺目，活泼可爱。其类似蜡笔画的唯美风格为玩家展现出独特的立体视觉效果，让人有一种眼前一亮的感觉。游戏构思精巧，各种卡通风格的背景、道具以及角色造型让人爱不释手；而我们的主角耀西不但能跑能跳，甚至还会自言自语，玩家见了便会情不自禁地喜欢上这头可爱的小恐龙。不过可爱并不代表了你可以轻松打通本作，而要想完美通关更是对你双手灵活程度的一大考验。准备好了吗?Let's go!



31位 SS VR冬季运动会

厂商：SEGA 类型：SPG 发售日：1998年2月5日 价格：5800日元

——在冰天雪地中忘我一搏

夏天除了玩水，滑雪也是一个不错的选择。可是出去滑一次也挺麻烦的，尤其是南方的朋友们。那既然这样，咱们就在游戏里过把瘾吧！游戏里的项目可是非常全的，冬季奥运会的项目几乎应有尽有，SEGA在体育游戏制作方面还是很有一套的，手感自然也没的挑，绝对是值得玩的游戏。而且游戏中还有各国的运动员，其中自然也有中国的选手，那还等什么呀，如果等不及今年奥运会的话还不赶快拿起手柄代表祖国先去冬奥会里拼搏一把！

32位 GC 牧场物语 美妙人生

厂商：MARUCOME 类型：SLG 发售日：2003年9月12日 价格：6800日元

——体味农乡的恬静生活

在一个恬静美丽的小山庄中，种田、养牛、钓鱼日出而作日落而息的这种简单生活是多少人可望而不可及的。“牧场物语”系列一向是追求这种纯朴生活的玩家们的最佳选择，而“牧场物语 美丽人生”更是为人所称道。游戏的舞台是一个风景优美的叫作“遗忘谷”的小村落。在这里，主角将体验六个章节从青年时期到中年再到晚年横跨30年之久的人生历程，与多达40个以上的角色们共同劳作生活。由于导入了时间的概念，所以村民、街道也会随着游戏发展而改变，让玩家倍感真实。除了一般照顾动物、种植作物的牧场生活以外，追求心仪的MM与她共建爱的小巢也是游戏的一大乐趣所在。此外，与GBA版“牧场物语 矿石镇的伙伴”连动的设定更大大拓宽了游戏的范围。即使你在现实生活中无法去农庄避暑，“遗忘谷”的大门也将为你敞开，骑上心爱的小马，与可爱的MM携手度过美丽人生。



33位 PS 海底大战争

厂商：XING 类型：STG 发售日：1995年10月27日 价格：5800日元

——海战也清凉

这是一款战争游戏！听起来很厚重啊！怎么它也算是适合夏季玩的游戏呢?其实玩过这款游戏的人都知道，原因有两个：第一，这是一款海战！背景和关卡的设计自然都是在充满凉意的海里。第二，游戏气氛轻松幽默。首先，玩家操纵的潜艇就是可爱的Q版，其次，敌人包括BOSS也都可爱得很有性格！总之，当两个人一起玩的时候，这款游戏带给我们的只有笑声。有点类似于“合金弹头”，激烈中透着幽默！但是“合金弹头”之所以落选，就是因为他们大部分是在陆地上作战。

34位 PS 极上Q版沙罗曼蛇

厂商：KONAMI 类型：STG 发售日：1994年12月3日 价格：5800日元

——经典的搞笑轻松一夏

KONAMI的招牌作品，也是当年的经典，而推荐这款作品的原因就是它里面所独有的“笑料”。射击游戏一般给人的印象都是满天躲也躲不完的子弹，想在这样紧张的环境下让人笑出来还真是有一定难度。不过本作就很好地做到了这一点，不管是小喽罗还是BOSS，其表情都十分丰富，有的敌人与其说是凶悍，还不如说是可爱。游戏的舞台也都很搞笑，在途中出现山崩的地带甚至还会有“注意落石”的标志！BOSS们都几乎占据了整个屏幕，这样他们就有更大的搞笑空间了，这些BOSS绝对会让你过目不忘！双人战时如果互相对射，还会引发同伴的“愤怒”，并出现特殊攻击！怎么样，心烦意燥的酷暑中你难道不想笑一笑吗，想的话就快来吧！

35位 GC 赛尔达传说 风之韵律

厂商：NINTENDO 类型：ARPG 发售日：2002年12月13日 价格：6800日元

——倾听风与海的声音

当众人都在为真实版“赛尔达传说”即将登场的消息拍手叫好的时候，千万也不要忘记“赛尔达传说 风之韵”中那个可爱的Q版林克哦。“风之韵”呈现给我们的是那种简单质朴却又清新感人的画面，讲述了一个年仅12岁的小孩如何踏上“英雄之路”的故事。想象力丰富的设定、富于张力的情节以及童趣幽默的动作自不必说，光是林克那双活灵活现会说话的大眼睛和风之指挥棒所谱写出的悠扬音乐就足以令许多玩家沉迷不可自拔了。游戏对技巧性的要求拿捏得当，中间又穿插了大量妙趣横生的动作、情节，使得玩家的心不由自主与乘着赤狮子王扬帆远行在蔚蓝大海上的林克一起随之起伏。夏日炎炎，酷暑当头，不如赶快把“风之韵”放到机器里让你的精神为之一振吧！沐浴在海风中的你可曾听到了那风的韵律?



36位 PS2 EVERBLUE2

厂商：CAPCOM/ARIKA 类型：AVG 发售日：2002年8月8日 价格：6800日元

——蓝色海面之下的冒险

蔚蓝的天空，金黄的沙滩，矫捷的海鸥以及壮观的海潮，共同交织成一幅完美的海洋画面。不过，本作的故事发生在深深的海底之下；这里，看不到上面所说的一切，有的只是海底众多不为人知的秘密以及绝大多数人所不了解的海洋真实的另一面。游戏中，玩家可以与海豚共舞，探索沉没已久的传说中的海盗船，还能见识到众多漂亮的深水鱼类并拍照留念。阴暗的海底世界中，尽管只是看到屏幕，游戏中的海水仍能给人带来深深地凉意，鸡皮疙瘩也会自动地爬了上来——虽然，这并不是一款恐怖游戏。



37位 PS 阿空加瓜

厂商：SCE 类型：AVG 发售日：AVG 价格：2000年6月1日 价格：7,140日元

——逃离大雪山的自我营救行动

“指指点点”——这是当年六面兽君对本作操作风格的总结，很形象，也很贴切。作为PS中后期的作品，本作在画面上的表现并无过人之处；综合了BH与SH系列操作特点之后给人的感觉也多少有点不伦不类。然而其雪山遇险与自救的设定独具新意，故事的流程安排也相当紧凑，让人有一种想要一直玩下去的冲动。貌似平静的大雪山之中却隐藏着各种危险的陷阱，一个不小心就有可能丢掉小命。有一句成语叫作“望梅止渴”，如今我们通过在炎夏中的雪山冒险来消暑也算是一大独创发明吧。



38位 SFC PS 海腹川背/海腹川背·旬

厂商：XING 类型：ACT 发售日：1994年12月23日（SFC）1996年11月22日（PS） 价格：9800日元/5800日元

——一心钻研忘却酷热

可能对于绝大多数玩家来说，这个读起来相当拗口的名字非常非常的陌生，但对于有一定游戏史的人，也许还会想起这款作品。凭心而论，这款作品的确是非常不错的。游戏描写了一个姓海腹名川背的女孩在不思议空间里的一段冒险故事，每关的目的就是要冲到终点，其实是一个规则相对单纯的游戏，但乐趣往往就蕴涵在这样的游戏里。游戏场景的变化等都是相当丰富的，作为动作游戏来说是非常不错的。想通关的话其实并不是很难，但路线却有很多种，比如说不选择这条路，而从那个门出去的话会怎样?这样的疑问应该会经常在游戏者的脑海里出现，而这正是钻研的乐趣，而能带来这种乐趣的动作游戏，目前已经不多了。所以趁着暑假，再来重温一下这个动作经典吧。



39位 PS2 白中探险部

厂商：TAITO 类型：AVG 发售日：2003年8月28日 价格：6800日元

——全身心地投入，释放你的心情

“白中探险部”这款游戏是以“回忆”为主题的，故事大概描述了主人公从在东京打工一直到完成大学学业的故事，其间主人公收到了一封来历不明的“白中探险部同学会招待券”，之后回到了自己的故乡，并由此引发了一系列的故事。这款游戏的画面基本是以水彩画为基础的，因而很有情调，故事情节也十分引人入胜。也许这并不是一款能直接让人感到凉爽的游戏，但当你真正投入到游戏的剧情当中以后，你会被故事深深地吸引，那种浑然忘我的感觉必定能抵消盛夏的酷热。



40位 GBA 星之卡比 镜之大迷宫

厂商：NINTENDO 类型：ACT 发售日：2004年4月15日 价格：4800日元

——可爱的消夏良方

星之卡比只能用可爱来形容！而且是“可爱得一塌糊涂”！虽然它的举动处处体现出了无比的勇敢，可是当你看到它圆圆的身体，以及变身后煞有介事地动作，都会忍俊不禁的！这款最新的游戏更招来了另外4个卡比一起来凑热闹！搞笑程度再度提高！虽说这个游戏的难度比起前作有所提高，但是游戏的风格依旧轻松活泼，完全不是那种让人热血沸腾的ACT。在这款游戏中，就算是BOSS战，也被设计得笑料十足。所以，我们将这款游戏归入“消暑游戏”的行列并不为过，因为这是一种轻松的方式。



41位 PS2 OUTRUN

厂商：SEGA 类型：RAC 发售日：2004年5月27日 价格：2500日元

——夏季狂飙的快感



美女、名车、海滩、盛夏、飚车，这一切的要素构成了这款极速爽快的游戏，秉承了SEGA一贯的硬派传统，本作也是极度硬派的赛车游戏。在夏天，与朋友们手握方向盘挥洒汗水，想想就很惬意。超爽的手感和刺激的感觉都是SEGA所擅长的，这个游戏也明显的刻着SEGA的烙印，游戏里的所有硬派元素都能使人热血沸腾，和炎热的天气实在是太相配了。就算你驾驶技术再高超，如果不是在夏天也很难体会它的真谛。因为这种游戏只有在那种环境才能玩出它的感觉来，不怕热，怕不热！

42位 SFC 大航海时代2

厂商：KOEI 类型：SLG 发售日：1994年2月25日 价格：11800日元

——重温昔日的大航海时代



夏天哪里最消暑？答案当然是海边，和煦的海风和一片蔚蓝的海面都会让人感觉无比京爽。而哪个游戏具备这些要素呢呢？当然就是大航海时代啦。在蔚蓝的大海上驾驭着自己精心监制的船舰随心所欲地徜徉于大海，这是件多么惬意的事情啊。且每个主角都有自己的一段独特的冒险故事，在世界格局的变动前夜，小人物的喜怒哀乐也显得与时局格外密切。每个人想必都有一个扬帆出海远洋的梦，那你还等什么，赶紧拿起手柄去感受故事中一个个主角，实现你自己的梦想吧！

43位 PS2 块魂

厂商：NAMCO 类型：ACT 发售日：2004年3月18日 价格：4500日元

——让我们一起滚着过夏天



"滚来滚去，我滚来滚去~~"这是蜡笔小新的台词，大夏天的如果有这么一小子在脚边滚来滚去的话肯定挺搓火的。好在滚的是块，可大热天的滚来滚去岂不让人心烦意乱？其实不然，作品中的色彩都是非常的清淡，整个游戏的气氛显得非常清爽，滚起来的块色彩鲜艳而淡丽，好像一杯刨冰。游戏的故事主题轻松，内容简单，操作明快。整体的感觉都是非常的单纯轻松，让人心情舒畅，这也不失为消暑的一剂良方。当把游戏中的星空逐渐恢复之后，看着在夜空中一闪一闪的星星，更让人倍感无比清爽，在诸多大作的轰击之后，恐怕也只有这种小品级游戏，才能让人感到一丝凉爽。

44位 PS2 -U-深海部队

厂商：IREM 类型：STG 发售日：2002年5月2日 价格：5800日元

——在水中的拯救行动



夏天如果去玩潜水的话一定会爽到HIGH吧？那现在就给你这么个机会，不过可不要光顾着玩，因为在这个游戏里你还背负着阻击帝国军野心的任务。游戏是以幻想世界为背景，在2139年10月，地球发生了一场大变动，所有陆地皆被淹没，地球成了一片汪洋。在2145年，可以水中3次元航行的潜水艇成了人们主要的交通工具，但这之后，帝国军依靠军事优势掠夺各地，无恶不作，为了阻止帝国军，人们成立了同盟军与之对抗……游戏的基本系统是3D射击，武器系统相当丰富，且地形多变。在这个夏天的水下，你能拯救世界吗？

45位 DC 莎木 一章横须贺

厂商：DC 类型：AVG 发售日：1999年12月29日 价格：6800日元

——回顾经典的魅力



之所以把这款带有"悲剧色彩"的游戏划入50款游戏之列，并不是想让大家体会游戏的剧情，实际上"莎木"除了情节和创新的系统设计外，广大的世界也是值得我们关注的。现实世界总有许多不完美，因此，有时候我们更乐意沉溺于游戏中找寻一份清闲。而"莎木"丰富的世界就提供了这样的机会。不要按照剧情发展下去，只是在街道中悠闲逛街，并无视时光的流逝，静静的观察着每一个从身边走过的路人，这样或许也是一种乐趣，不过是比较无聊，且略感"变态"吧（笑！）。其实，游戏提供了这样的机会，我们是可以从另一欣赏角度出发，而挖掘其他乐趣的，尤其是像"莎木"这样满载制作人思想的"自由"世界中，我们不要去管其他，只在游戏的世界里观察别人的生活，不也是很过瘾的吗？

46位 SS 露娜 银色之星

厂商：角川书店 类型：RPG 发售日：1996年10月26日 价格：6800日元

——在异国世界的消夏体验



在大热的天里，真让人有种想到一个清凉世界去旅行的想法，在冰天雪地中消除烦躁。那么本作应该就是一个不错的选择，不仅有冰山等北国风光，还有一位漂亮的MM贯穿整个故事。游戏是传统的日式RPG，而且非常的正统，让人不知不觉慢慢地彻底沉浸于游戏的情节之中了。整个游戏基本都以冰天雪地为舞台，非常的清爽。浪漫而奇思天外的冒险故事，略带一丝伤感，仿佛一曲婉转的夜曲，在烦躁的环境中独自在角落里低声吟唱着。暑假时在悠闲的午后来品味这样一款经典RPG，重温一下那些感人肺腑的情节，自然是再合适不过。

47位 PS2 THE 山手线

厂商：SCEI 类型：SLG 发售日：2001年10月4日 价格：5800日元

——向在酷暑中辛勤工作的人致敬



天气很热，呆在家里无疑是最好的选择。可此时不要忘记有些人依然在工作岗位上辛勤工作着，比如列车司机。对人家表示一下尊重是必要的礼节，而来玩这样一款游戏，来体会列车司机这个职业的艰辛是最合适不过的了。游戏以日本著名交通要道山手线为舞台，玩家来扮演列车司机，不仅要驾驶列车安全到站，还要守时、守则，就连开关门时间、甚至报站的时间都不能出差错，稍有失误则前功尽弃。游戏中不仅能看到日本交通要道周边的美丽景色，也能体会到司机这一行的辛苦。在夏天里吹空调享福的时候，不要忘记还有一些人为了社会的正常秩序而还在工作岗位上哟。

48位 GC PIKMIN2

厂商：NINTENDO 类型：ACT 发售日：2004年4月29日 价格：5800日元

——轻松愉快更清爽



有时下午热得昏昏欲睡，在半梦半醒之时难免会做一些稀奇古怪的梦来。而这个游戏则更像是午后的短暂一梦，其精妙的构想的确是独步一时。谁也想不到这些小精灵样子的可爱小东东竟是任天堂的先锋游戏主角，更有可能成为日后的大明星。游戏的内容是面临破产危机的公司老板，无奈之下叫出一帮PIKMIN进行太空环境资源再利用（就是收破烂-_-），其实是寻宝，PIKMIN要从各种艰险的地形中把宝物找到并交给老板换成资金，以拯救公司。这样一个简单的创意中却蕴涵着无尽的欢乐，赶紧趁着暑假好好玩一下吧！

49位 PS2 实况足球7国际版

厂商：晶合代理 类型：SPG 发售日：2004年6月25日 价格：168元

——激情碰撞下的忘我境界



天气再热也不可能热过球迷对足球的热情！……话是这么说，但酷暑天气下各位还是尽量避免在户外的剧烈运动为妙。但这样肯定有很多球迷会憋不住球瘾，怎么办？有办法，解决之道就是全中文化的WE7！对于游戏内容我就不多废话了，相信各位都比我更了解这款作品，在我国这个游戏也已风靡大江南北，作为游戏，它的素质是毋须怀疑的。再加上完全的汉化（除去解说），肯定会使FANS们大呼过瘾！不管你足球水平如何，战术素养怎样，甚至是对足球一窍不通的人，都可以在这个游戏里找到乐趣，还等什么？快来参战吧！

50位 XBOX TOP SPIN

厂商：Microsoft 类型：SPG 发售日：2004年7月15日 价格：4800日元

——用自己的辉煌抵挡夏季的阳光



今夏的体育赛事不断，不仅有奥运盛典，欧洲、美洲、亚洲杯也一齐开锣，还有网球大满贯等等让人目不暇接。网球游戏一向是多人同乐的消夏首选，以往单调了点，只有SEGA的VR网球，但现在这款微软的作品绝对也是网球游戏中的新贵，甚至已经超越了现时所有的同类作品，不仅网球部分做得相当出色，玩家还可以扮演球员，进行训练之后再参加比赛，成绩好的话会有赞助商资助你，还可以购买各种道具，游戏内容可谓异常丰富。成长的满足也是消夏的一种方式，那么还犹豫什么，快来度过一个网球之夏吧！

编者按：终于为大家介绍完了这50款消夏纳凉的游戏，编者的心中不免也因此而充满了凉意。在这个漫长的夏天，恼人的酷暑时不时地扰乱着人们的心绪，内心的烦躁更是让人透不过气，惟有透彻于心的清爽才能排解这些酷热和烦闷。当您在这个燥热难当的夏季不知何处可去的时候，不妨拿起手柄玩一下我们为您推荐的这50款游戏，相信您肯定能够从中获取一丝清凉和一份轻松的心情！



《电软》十周年 卡通形象有奖征集

应广大读者要求结稿期延长至2004年8月20日（以当地邮戳为准）

奖 至尊大奖1名：奖金5000元

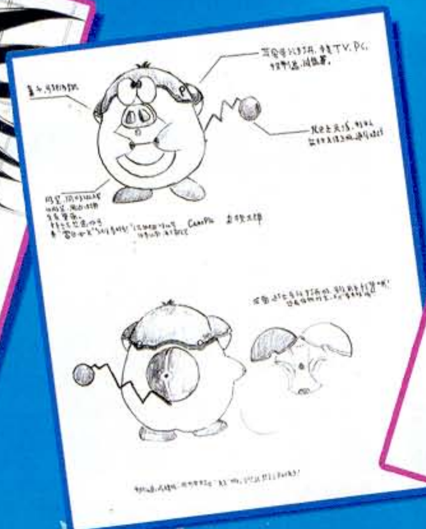
形象征集活动详情请留意《电子游戏软件》杂志14期或登陆www.vgame.cn















电子游戏软件 编辑点评 NEW GAME CROSS REVIEW

6月12日—6月25日 2004 发售

评论人


风林


PERFECT


宇部


飞月

SILVER 2004年6月17日 寂静岭4 房间

原名：Silent Hill4 TheRoom



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：AVG
媒体：DVD

一向以恐怖悬疑的风格而为人称道的寂静岭系列最新作。虽然取消了收音机的设定使人略感遗憾，但游戏的整体素质仍然可圈可点。

风林： 虽然让很多一直追玩系列的玩家大呼不过瘾，但总的来说本作并没有失去本系列的水平。从纯游戏角度来讲，本作在可玩性上基本上是保持，而没有突破。制作人在保持住游戏的神秘感的同时，总想让玩家在游戏陷入一个又一个痛苦的旋涡，在主线剧情清晰明了的前提下，不断的上演着新的让人猜疑的情节，让人能一直深玩下去。虽然我越来越不想继续这个系列的旅程……

PERFECT： 颠覆传统的4代能否继续受到Fans的拥戴现在还真的不好说。新作取消了收音机与手电筒的设定，色调变得明亮了许多，恐怖感和压抑的气氛都有所降低——不知这是不是KOANMI为了迎合普通消费者所做出的一种牺牲。游戏没有明显的"表里世界"的切换，实际的游戏过程中少了一些峰回路转的悬念。怪物种类大概是全系列中最多的，击倒他们的难度也比前作有所下降。

宇部： 游戏不但延续了本系列的标牌特效——昏暗且有杂点的视觉风格，动作方面也更强调了血腥和暴力，一切都是未知的恐怖气氛蔓延到任何角落，充满了压抑感觉。作品新加入的第一人称视角的切换可以让玩者更便利的观察场景中所有的细节，背景音乐也一如既往的诡异。另外，登场人物和形形色色的敌人建模也比前作更细致逼真，极大限度发挥了PS2的性能。

飞月： 恐怖一向是《寂静岭》系列最大的特色也是最大的魅力。然而在本作中，飞月却并未感受到以往的那种震撼。不知是心理承受能力变强了，还是过分夸张的悬疑使游戏失去了真实感。新作的画面和声效仍然保持了应有的水准，剧情同样也是阴郁、压抑的不行。此外系统上也有所改进，取消了收音机的设定。总而言之，对于那些只想轻松一下的玩家而言本作并不是个合适的选择，相反如果你是该系列的FANS那么就绝对不能错过。

2004年6月2日 哈里波特与阿兹卡班的囚徒

原名：Harry Potter and the Prisoner of Azkaba



机种：PS2
厂商：EA Games
类型：AVG
媒体：DVD

根据JK罗琳原作的同名电影改编而来，忠实地再现了很多原作中的著名场景情节，美式风格十足。值得一提的是该作加入了很多对应Eye-Toy的迷你游戏。

风林： 如果看过电影的人，大概对本作不会有太大的兴趣，毕竟游戏的效果远不及欣赏大笔银子砸出的摄魂怪来得冲击；如果没有看过电影的话，那么游戏起来总是有点莫名其妙，尤其是对于非魔法迷来说。从各方面来讲，本作是哈里波特系列游戏中最好的，游戏的方式随着故事的进展变化多样，全篇毫无冷场，这点在近期游戏中是蛮难得的。游戏的惟一不满还是人物不够像真，虽然做到这样也还能分得清谁是马尔福吧……

PERFECT： 电影哈里波特3的应景之作，魔法及特效最为夸张的一代。游戏情节推进简洁流畅，但是容易让人感觉缺乏亮点。画面的解析度不高，角色的实体感强烈，而电影原作中的中世纪色调风格也得到了完美保留。尽管许多人购买该游戏是由于感情作祟的缘故，但是游戏的实际过程同样可以让人乐在其中。难度不低，还是得在操作上花点力气才行。

宇部： 虽说是根据电影改编的游戏，但之前的两集都获得了成功。本作采用了全新的3D技术，画面效果进步很大，营造出相当逼真的虚拟世界。角色方面除了可控制主角外，还能随时更换同伴以便发挥个人的独特能力。有意思的是，这款作品也支持索尼的EyeToy。只是不能带入游戏的主线剧情之中，都是一些迷你游戏。

飞月： 对于本作最大的不满，大概就是对PS2平台硬件能力的不满了。由于肯定要在XBOX上推出，所以制作方自然会在照顾全平台基础上，缺少对PS2版的优化。因此游戏画面经常出现停顿感，时常影响游戏时候的心情。此外，本作本身的整体感觉和电影相比似乎也比较灰暗。对我而言，本人还是更喜欢前代作品里经常出现的轻松的田园风光。

SILVER 2004年6月24日 特鲁内克大冒险3 ADVANCE 不可思议的迷宫

原名：トルネコの大冒険3 アドバンス 不思议のダンジョン



机种：GBA
厂商：SQUARE ENIX
类型：A·RPG
媒体：卡带

以PS2版为基础的移植作品。游戏采用了自动生成迷宫，玩家每次进入地形都会改变。此外，丰富的怪物育成要素和原创模式也是本作的一大亮点。

风林： 如果真的把本作当成移植作来评判的话，那显然移植度方面是无法打上高分的。不过掌机自然有自己便携本色，特3作为GBA游戏可以说是再合适不过了。本作可以收集到多达180种以上的怪物作为仲间进行冒险，因此收集与培养依旧是本作的最大卖点。新加入的面对上级者的挑战模式让即便是玩过PS2版的玩家也可以找到新的乐趣，总之本作是本期GBA玩家一定要玩的作品。

PERFECT： 对于"特"这种纯粹的迷宫RPG而言，只要秉承了系列的严密系统性，就肯定会赢得玩家的褒美与掌声。当然以SE的实力和能力而言，本作同样呈现出了令人欣慰的严谨与细致。游戏虽然没有走出系列的老路，但也还说得过去，更何况是在手掌机上再现了此前PS2版的探索乐趣，这从一定程度上弥补了创新的不足。

宇部： 移植自PS2的同名作品，虽然画面尺寸变小了，但内容却丝毫没有缩水，并且增加了道具交换的机能，游戏模式也丰富不少。由于在迷宫战斗冒险时采用的是回合制，所以玩家行动时要注意观察怪物的一举一动，充分考虑到敌人的意图。另外从"风来西林"就已经出现的"满腹度"的设定，增加了冒险时的紧张气氛和难度。

飞月： 我们熟悉的特鲁内克和他的儿子波波罗再次登场。虽然是移植作，但由于选用了GBA平台，所以随时游戏的便携特点还是相当有诱惑力的。自动生成的迷宫对喜爱探索的玩家而言无异于一块磁石。再加上模式众多，不管是初学者还是高手都能找到最适合自己的游戏方式。对飞月而言，收集和养成要素才是最重要，在这一点上那些五花八门的怪物也足可以满足各位挑剔的胃口了。

SILVER 2004年6月10日 樱坂消防队

原名：樱坂消防队



机种：PS2
厂商：Irem
类型：A·AVG
媒体：DVD

剧情性与动作性兼具的救火游戏。玩家不仅要克服种种困难、扑灭大火拯救遇难者，还要调查火灾背后的真相。双人协力的组队合作更是画龙点睛之笔。

风林： 如果不是最近救火游戏过多，本作是满值得给高分的，但比较之下，中规中矩的帽子只有忍心扣下去了。游戏的方式非常简单直观，而且在画面的冲力上面算是比较给PS2面子，火场氛围还不错。仲间支援形式互动性强，在控制自己的人物时还要顾及友人的调配，甚至双人合作完成任务，使游戏的乐趣增加了很多。与一般的灾难游戏不同，本作在剧情方面占据了很大的比重，包括对于纵火犯的追查等等，毫无枯燥之感。

PERFECT： 把救火与解谜巧妙融合的作品，对于厌倦了华丽包装无聊游戏的人来说，这个节目算是一份意外的惊喜。游戏以应对樱坂街的各种火情为主线贯穿，实际的救火过程并不单纯，不仅要与同伴配合，根据火势变化做出迅速而英明的临场判断，还要注意搜集现场遗留下来的证物以及幸存人员的口供，以便找寻火灾发生的真相。游戏画面虽然稍显粗糙，但却逼真再现了火景现场生死攸关的紧迫气氛。

宇部： 以消防为主题，描写消防队员与火灾搏斗，并从火海中解救幸存者的3D动作冒险游戏。剧情虽不复杂，但会随机产生不同的分支冒险路线。游戏模式十分丰富，有时需要与朋友齐心协力才能顺利过关。另外还要仔细观察火灾现场中的道具，有的可能是重要证据，这对解决整个事件都有所帮助。为了真实再现浓烟滚滚的火灾现场，本游戏的画面有时不是很清晰。

飞月： 从感情上来说，飞月就很喜欢关于消防员的作品，而且本作确实也是值得一玩的。要想顺利扑灭大火，玩家不仅要使用各种动作、运用消防道具，还必须有一定的头脑，解谜、与队友互相合作、调派任务等都是不可或缺的重要手段。游戏的画面和效果虽然没有想象中的好，但多分支的剧情和回收遗留物调查事故真相的设定还是极富游戏意味的。

电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

6月12日～6月25日 2004

评论人


宇部


彩火


北斗


小沛

2004年6月3日 信长战记

原名：信长战记



机种：PS2
厂商：Global A Entertainment
类型：S・AVG
媒体：DVD

体验日本战国时代的枭雄织田信长的一生。游戏同时融合了SLG和AVG的要素，玩家的分支选择和战斗结果将影响游戏的发展，展开不同于史实的全新剧情。

宇部： 小成本制作赢利的典范，绝对值得点名表扬的作品。游戏的主要构架几乎没有任何变化，和原先的GBA版非常的相像，尤其是游戏初期感觉就是在玩一个大号的GBA版。不过随着游戏时间的增加才能体会到游戏的变化，尤其是战斗系统的改良使得游戏更富战略性，剧情的分支也非常多，虽然不是什么大作，但本作绝对是值得一玩的作品。

彩火： 以“信长”为主角的游戏从来都不匮乏，而本作则很好地将战略跟历史完美地结合在了一起。推荐那些希望了解日本历史，以及已经了解日本战国历史的玩家去玩。因为里面所涉及到的众多历史人物，只有对其有一定认识，才能玩出感觉。本作战略系统比较平庸，没什么太大自身特色。此外信长设定得过于……使人看起来好像不太有历史剧的感觉。

北斗： 从尾张的小小大名直到统领大半个日本，从“稻生之战”、“桶狭间会战”到最后的“本能寺之变”，游戏的过程也是我们从另一角度体味知田信长这位枭雄传奇一生的过程。即使已经习惯了光荣的战国风格，本作的优秀仍旧让人难以释手。能否在“本能寺”一役中改写信长的命运全看玩家的战略能力了。

小沛： 在玩过了机战MX之后，我发现自己的眼光变得越发地挑剔了，对于这款游戏竟然一点也提不起兴趣！其实原因很简单，这款游戏的操作过于复杂，在每战之前都要对自己的队伍进行细致地调整，另外游戏的画面过于单调，在战斗时完全体现不出激烈的场面，不过拥有较强的故事性是该作的优点。

2004年6月18日 搬枪少女 Volume 2

原名：Gunslinger Girl Volume 2



机种：PS2
厂商：MMV
类型：AVG+STG
媒体：DVD

根据人气同名动画改编而来的《搬枪少女》系列第2弹。续作继承了前作的世界观，新角色“比亚”和“阿内斯特”的登场也使得故事渐入佳境。

宇部： 玩过了《搬枪少女1》之后，感觉这款续作味同嚼蜡。该作捆绑收录TV动画第6话～第9话的DVD，内容上仍然继承了前作的系统和世界观，并继续讲述了前作之后的故事，新人物“比亚”和“阿内斯特”登场的原创剧情也算得上精彩。对于动画原作的爱好者而言，该作或许还有一定的诱惑力，但对于大部分追求游戏性的玩家实在是没什么新鲜感。

彩火： 作为跟进漫画进程而推出的应景作品，我们当然不可能期望她会有什么出乎意料的精彩表现，加上这已经是游戏版本的第二卷，所以继承传统是必然的。游戏手感与前作没有区别，战斗虽然激烈但游戏性实在单调。最主要的是，本作的游戏核心之一——收集枪支实在没有什么特别之处。绝对属于动画同人推荐作品。

北斗： 在前作之后不久竟然就马上看到了这款续作，真以为是自己眼花了。和前作相比，本作并没有什么明显的改进之处，让人有一种仍然是在玩1代的错觉。动作与射击时的生涩以及过于平淡的风格也仍旧没有得到改善。或许对原作的动漫迷们来说是值得兴奋的，不过很可惜，我不是它的FANS。

小沛： 前一部作品刚刚推出数月，这最新的游戏又按耐不住蹦出来了！早就想到在这么短的制作周期之内，两部作品之间不可能有什么质的飞跃，果不其然，游戏一开始，除了标题上加了个“2”之外，一切都没变。包括开始的训练，绝对是照搬下来的。新作也就算是前作剧情的延续，素质没有提高。

2004年6月10日 烈火之炎 Final Burning

原名：烈火の炎 Final Burning



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：RPG
媒体：DVD

以安西信行的著名作品《烈火之炎》改编的冒险游戏。游戏采用了指令动画的方式进行战斗，不仅穿插了大量动画，并由动画原班声优配以全程语音。

宇部： 同名动漫系列的游戏化，借着原作目前在日本的高人气出现。作品基本是格斗类，但采取的战斗方法有点像10年前SFC上一代个性作“幽白武道会”，是以指令来操作角色进行战斗的。当年这个游戏在我国可是有着相当高的人气，老玩家们不妨拿这个游戏找找当年幽白的感觉。可惜的是游戏中虽然剧情很多，但对于没看过原作的人来说好像没什么意义，终究还是FANS向的游戏啊。

彩火： 由安西信行原作，于《周刊少年SUNDAY》上连载的热门作品《烈火之炎》果然也没有逃过游戏厂商们的火眼金睛。游戏采用了指令战斗模式，所有招式均通过动画来表现，玩起来很是过瘾。由于本作属于动画改编作品，所以为了吸引动画的FANS特别启用原作声优加入了全程语音，原创的片头片尾以及大量原创动画也具有一定杀伤力。也许把本作当成一部动画片来看会更合适一点吧。

北斗： 改编自同名漫画的一部作品，不过游戏魄力十足的战斗以及简明易懂的操作系统对非FAN玩家也有不小的吸引力呢。战斗时对时机的把握很重要，如果没有把握好机会，就只能白白浪费掉必杀。对最终BOSS战时要注意当其它恢复HP时迅速用轻击破坏，不然就只能等着与其慢慢打消耗战了。

小沛： 由同名动漫改变而成的游戏，往往在剧情上占很大的优势。本作当然也不例外，每一个角色都有极具特点的个性，能力也大不相同。战斗的模式属于即时输入指令战，虽然不是同敌人面对面的碰撞，但是其精彩刺激程度丝毫不减！最让我感动的是幽默的片头动画，和全程语音，真是太棒了。

2004年6月24日 J联盟职业球会的创造'04

原名：J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：SLG
媒体：DVD

SEGA的著名育成模拟游戏“创造球会”系列最新作!除追加大量事件加强剧情性外，在球员能力和系统方面也增加了新的要素，游戏素质从整体上有了大幅提高。

宇部： 和3代比起来系统基本差不多，只是在很多细节做了更加人性化的变动，读盘速度也得到了很大的提升。游戏中的人事做了很大变动，基本上数据都是最新转会之后的，这也是受得到了授权之福。游戏玩起来感觉还是相当不错的，不仅可以培养球员，还可以把自己喜欢的明星汇聚一堂，这种感觉还是很不错的。看来本系列游戏能在日本取得成功还是很有一定道理的。

彩火： 近乎完美的足球经营类游戏大作，在本作上的表现当然也非同寻常。如果不是因为日文的限制，我认为其完全有能力将EA出品的同类型游戏“世界足球经理”“踩在脚下”。此外，该作品仍旧拘泥日本本国范围，仍旧必须先打日本J联赛后，才能打世界联赛。不过毕竟是打着“04”系列的作品，所以还留给我们一个希望，在其5代正式推出后，能改变这一习惯。

北斗： 基本系统秉承3代系统的严谨，在此之外增加了快捷键以及大大增加了读盘的速度，把3代的最大缺点做了很好的解决。在很多细节方面制作得相当用心，使游戏内容非常丰富，加上高速的读盘使得整体的游戏节奏加快。本作取得了葡萄牙和巴西联赛所有球队的版权，增加了球队及实名化全部球员，同时再现了最新的转会情况，高素质与高完成度决定了这款作品将是近期最值得关注的足球游戏。

小沛： 这款游戏一贯有着超凡的魅力，它将足球游戏细节化了，从中可以感受到足球比赛的全部魅力。本作同以往相比在难度上有所提高，特别是其他参与竞争的俱乐部的实力都大幅提高，他们也会花重金购买强力选手！而且，本作的细节方面也有所加强，包括赛前接受采访和俱乐部之间的心理战等。

电子游戏软件

编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

6月12日～6月25日 2004

评论人


北斗


PERFECT


彩火


小沛

车手3

发售：2004年6月21日

原名：Driv3r



机种：PS2
厂商：ATARI/REFLECTIONS
类型：ACT
媒体：DVD

同时将暴力、动作及赛车的乐趣融为一体，并利用超过70种的交通工具，想方设法完成任务。然而游戏画面平平，缺乏魄力，未能达到预期的水准。

北斗： 虽然原作电影是一部警匪片，不过在加入了大量飞车场面之后使得作品从山鸡变成了凤凰。因此游戏中对飞车的刻画自然是不遗余力的，包括货车、卡车、轿车以及自行车在内多达70种以上的交通工具让玩家在游戏里过足了飞车瘾。顺带一提，标题中的3可是“DRIVER”中E的倒写哦。

PERFECT： 这是一款十分强调爽快和火爆的动作赛车游戏，融合了好莱坞式的动作冒险、飞车和枪战等要素，而最重要的驾车操作感也几近真实。另外所有场景建筑都以现实方式呈现，让玩家亲身游历迈阿密以及法兰西和土耳其等地。视觉效果融合了目前动作电影中流行的拍摄技巧，镜头设置相当有魄力，突出了作品的紧张刺激。

彩火： GTA风行世界之后，不可避免的就会出现派生品，本作就是其中之一。不可否认的是开着名车在大街上横冲直撞并肆意火拼这种感觉非常爽，这也是这个类型得以发迹的根本所在。本作中的游戏情节也是相当的火爆，爽快度满点！比起GTA来，其中还有很多新的尝试，但自由度并没有GTA高，稍微显得有点不足。

小沛： 电影一般华丽的开头让我对这款游戏充满了期待，可是游戏的过程与片头的精彩完全不成正比。角色的动作有些生硬，特别是跳跃的时候，简直像是气球在飘。瞄准的方式也比较麻烦。总体感觉与“罪恶都市”十分类似，但是这两款游戏的感觉却是天壤之别，只不过在游戏模式的选择上该作比较丰富。

实况足球胜利十一人7 国际版

SILVER

发售：2004年6月25日

原名：实况足球胜利十一人7 国际版



机种：PS2
代理：晶合
类型：SPG
媒体：DVD

足球游戏经典大作《实况7》的行货中文版。虽然本作对该系列的老玩家而言可能缺乏新意，但全中文的汉化还是有一定魅力的，推荐足球迷们入手。

北斗： 千呼万唤之后不过是冷冷淡淡，WE8的冲击是一，这WE7名不符实是二。虽然名称冠以“国际版”，但原版中的新加动作在本作中都难以见到。对于足球游戏的中文化，比较其时效性来说，其实已经不是那么重要了，每个赛季从人员到服装，从造型到场地，都会有翻天覆地的变化，而准球迷又怎么可能容忍下自己买回过时且失真的资料呢？当然，全中文对于许多外行来说还是百利在先，这款行货游戏虽然不如当初期待的那么完美，但诚意尚在。

PERFECT： 作为国内支持率最高的简体汉化版软件，WE7所引发的反响可想而知。由于队员的能力值全部中文显示，不仅让许多玩家感到豁然开朗，比赛的激烈程度也会因为玩家对游戏的透彻理解而进一步提升。美中不足的是，中文解说并没有出现，而由于版权的关系，中国球员的名字也只能用No.1 、No.2来代替，从这层意义上将讲，“完全”汉化版的WE7似乎有点名不副实。

彩火： 实话实说，本作惟一能令人欣慰的，就是翻译系统做得比较完善，完善得连所有未能获得实名权的球员和俱乐部名称都完美地汉化成跟其他版本同等含义的名称。游戏感觉令人意外，有很重的不是国际版的痕迹。也许是因为首次推出这么有实力的游戏作品，所以SONY似乎并没有太注意到，时间问题对运动类游戏究竟有多么重要。

小沛： 最强的足球游戏终于垂青我们中国的玩家了！这可以算是大陆版PS2上最时尚的一款作品了。虽然除了中文化之外没有什么改动，但是从造人系统上就可以看出这是一款专为中国玩家制作的游戏。不过由于没有取得部分球队特别是中国队的姓名权，所以在游戏中还是存在着一定的缺憾。

异度传说2 善恶的彼岸

SILVER

发售：2004年6月24日

原名：ゼノサーガ エピソードII 善悪の彼岸



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：RPG
媒体：DVD×2

大肆宣传的《异度2》终于上市。续作仍然以剧情见长，并加入了大量事件。玩家可以同时享受到“角色战”和“机器人战”，游戏还追加了“两人技”等其它隐藏技巧。

北斗： 续篇向来是一作不如一作，除了游戏素质方面，销量上更是如此，当然是说FANS向的。异2是让新人搓火，让FANS痴迷的典型，剧情方面还是比较精彩的，但大段冗长的过场绝对会让未玩过前作的新人昏昏欲睡。战斗系统是本系列初出的特色，这点本作表现得不过不失，节奏上还可以，但战斗的效果让人提不起劲头。本人对该系列一直以来最大的意见，其实还是集中在人设方面……

PERFECT： “异2”对于期待它的RPG玩家而言简直是一个完美的杰作！游戏的角色和机体设定比前作更加成人化，而过场动画的长度则绝对可以与FF系列相提并论。战斗系统趋于复杂，但是进行速度却更加流畅。对于没有接触过该系列的玩家而言，许多台词显得晦涩难懂，在一定程度上阻碍了新人的加入。继承前作记录可以得到特别奖励，这也算是NAMCO对于老玩家的一种回报吧。

彩火： 同以往Q版人物造型相比，本人更倾向于本作中真实比例人物的做法，毕竟XENOSAGA系列始终是一个令人背负厚重感觉的作品，虽然造型还略显粗糙，但即时演算出来的演出效果还是令人满意的。至于该作的系统，有增加游戏难度的倾向，练级变得比较困难，由此可见，制作方是希望玩家能将更多精力放在游戏剧情之上，连战斗也成为玩家体验异度风格的手段。

小沛： 如果说单拿本作的片头来说的话，的确算得上是不错了，就算在技术应用上可能还比不了一些纯CG电影，但镜头的切换和气氛烘托的手法都相当到位，把故事的紧张节奏完全地表现出来了。但可惜的是这是一个游戏，而不是双张DVD的CG电影，游戏方面本作就显得有点单薄了，不仅操纵机体在地图上走的动作很像FIFA，号称是很有战术性的战斗系统更让人摸不着头脑，仅有人设还算不错了。

东京魔人学园符咒封录

发售：2004年4月1日

原名：东京魔人学园符咒封录



机种：GBA
厂商：ASMIK・ACE
类型：卡片AVG
媒体：卡带

WS版《东京魔人学园 符咒封录》的加强移植版，搭载了大量GBA原创要素。游戏基本采用了AVG类型的进行方式，并加入了丰富的卡片战斗组合和海量搜集要素。

北斗： 移植自2000年10月在WS上推出的同名游戏。游戏中，包括《剑风帖》、《退魔阵》、《双龙变》以及《胧绮谭》等作品中共有120名角色登场。平常是以冒险的方式展开剧情进行游戏，战斗时则是通过卡片的组合来发动攻击。超过500种以上的卡片让玩家可以充分发挥战术的灵活性。

PERFECT： 用卡片进行战斗的校园传奇冒险游戏，以WS版为基础的移植加强作品。游戏中追加了150种卡片、“句会”模式等大量GBA版的原创要素，使得全作的收集、组合要素更加丰富充实，游戏耐玩度大大提高。但是大量诸如“人物符”“手牌”“摩尼”等专有术语，往往会使初学者摸不着头绪。推荐喜欢卡片游戏或者精通此道的老玩家入手。

彩火： 似乎该系列目前最好的平台应该移植到掌机上，细心解读烦杂的对话内容，全身心投入有趣的战斗系统，正是这个系列一贯的追求，而震撼的画面和细腻的画风则越来越不是那么重要，毕竟即使在家用机上推出，人们对其最关心的绝不会是这些。而GBA版能够很好的完成其游戏性追求，还可以节省下来不少成本。

小沛： 已经是驰名业界很长一段时间的著名系列了，在日本人气不减，这次又驾临GBA了。不知为什么，好多作品都在GBA上变成了卡片版，不知是被游戏王的热潮所席卷还是GBA真的很适合这种类型？不过游戏的素质不差，卡片的种类相当丰富，规则也相对合理，游戏中日本气息很浓，是款还不错的和风卡片游戏。

责编/飞月



炼金术士伊莉斯的工作室

～ 永 恒 玛 那 ～

这款游戏中包含了超越以往游戏所蕴涵的更多要素，除了继续保留“调和系统”和“独特的世界观”之外，更加入了“玛那调和”以及“特殊动作”等全新的设定，可以说，本作的空前丰富使得这款游戏带给大家的乐趣也将会大幅提升，但同时留给大家的研究空间也是空前的广大。由于本作的系统比较复杂，不太熟悉这一系列的玩家，在玩这款游戏时可能会遇到许多难题。下面这一篇关于本游戏的研究文章将就游戏的系统，包括玛那调和、商店调和、武器调和，还有游戏的战斗部分、角色技能以及道具的调和等要素，为大家进行分析介绍。希望这篇游戏研究能为喜欢这款游戏的朋友带来帮助。 ■文/LIGHT 编排/宇部

PS2	厂商：GUST	发售日：2004.5.27	
	类型：RPG	价格：7140日元	其他：——

系统部分

玛那调合

这个世界上的全部物质和生命形态都是由玛那之力以元素创造出来的。主人公可利用玛那之力进行元素还原。玛那调合就是让各属性的玛那将水、火、木、岩、空、雷、圣、光、暗、幽、力、时、魔、命等14种元素按照所需的元素量组合出玛那道具。

★取得元素的方法有以下三种：

1.用主人公的行动指令“元素还原”将游戏场景中的一些物体还原成元素；



2.在战斗中使用主人公的普通攻击“元素还原”把敌人还原成元素；

3.将道具还原成元素。

在玛那调合过程中要特别注意玛那们的友好度和体力。由于玛那调合要耗费工作玛那的体力，体力低到一定程度，友好度也随之下降，友好度过低会致使玛那们拒绝工作或调合失败，增加友好度的方法是赠送礼物，在友好度高的情况下，进行调合工作的玛那还可能多送一个道具。

商店调合

商店调合不同于玛那调合，不需要玛那和元素，所需的是道具和调合菜单。冒险过程中要尽可能多收集道具，利用切换地图时游戏场景中的摆放物可以恢复的设定，可以反复拿取所需物品。调合时要注意道具的评价，评价直接影响来店人数和店长对玩家的好感度。店长的好感度越高，可以调和的道具菜单也越丰富。提高道具评价的方法是尽量使用高级材料进行调合。



武器调合

武器调合是把不同种类的玛那石结晶化，再将拥有不同能力的结晶装备在武器或装饰品上。在据点里的铁砧上可进行武器调合。不同的玛那石与不同属性的玛那会组合出不同的结晶，组合而成的结晶最多只能拥有3种附加效果，相同的效果合成在一起可以叠加等级。结晶可以随便嵌入和取出。



战斗部分

本作采用了由所采用的各个行动来决定回合消费的“costturn”战斗系统。主人公们和敌人在战斗中的全部行动都可按照“回合消费”和“行动类型”分类如下：

回合消费	行动
halfturn	一回合行动两次
single	即可实施一个行动
oneturn	一回合行动一次
double	两个行动构成一次攻击
twoturn	两回合行动一次
another	行动效果迟缓发生



森林怪物的「首投げ」技是一次攻击分为「首を持ち力を溜める→投げる」两个行动的halfturn double型特技。在这种情况下，在其蓄力期间给予其强力攻击可使攻击中止（SkillBreak）。



↑狼的「狼群召唤」技属another型特技，召唤经过数回合后会有狼群袭来。



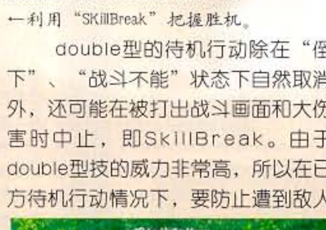
↑another型中一些特技的发动需要相当长时间，作为交换威力也异常强大，如防御时机转换不当可能会遭受重挫。

在敌我方行动上，除威力和效果外还需考虑特技的发动时机。



←利用“SKillBreak”把握胜机。

double型的待机行动除在“倒下”、“战斗不能”状态下自然取消外，还可能在被打出战斗画面和大伤害时中止，即SkillBreak。由于double型技的威力非常高，所以在己方待机行动情况下，要防止遭到敌人SkillBreak破坏；反之在敌人采取待机行动时要尽可能找机会SkillBreak。



***战斗中敌我双方的站位也很重要**

本作战斗系统中，通过knockback等特效攻击可迫使敌人位置转移；各种特技的攻击范围不能自由选择“单



体”、“全体”、“前列”，而是全部角色的所有特技都被设定了类似动作游戏的固定范围，再由敌人站位决定是否攻击命中。利用以上两个要素，先迫使敌人位置改变，再在最适合的攻击范围发动特技可高效率地将敌人一网打尽。

***战斗中可自由更换角色**

战斗中登场最多人数虽只有3人，但选择“交代”指令即可随时更换角色出战，不需耗费回合。出现对魔法弱的敌人时换用库林和诺伦，出现体力耐久高的敌人时换用亚林即可高效率地打倒敌人。

***积累“特技点”强化特技**

本作伴随等级提高可入手“特技点”。特技点可自由分配，提高各个特技的等级。特技等级提高后，特技的威力和范围等也会相应发生变化，从而更有利战斗。

角色技能

库林（クレイン）



具有其他角色没有的“玛那调合”和“玛那道具”两个炼金术士专有指令，是战斗中的核心人物。



习得Lv	名称	消费玛那	攻击属性	等级上升效果	作用
初期	元素还原	0	魔法攻击	攻击范围增大	打倒敌人后将其还原成元素
Lv8	メイスアタック	0	物理攻击	攻击威力增大	普通攻击,附带武器属性
Lv12	迟延发动	0	辅助技能	玛那道具威力增大	组合玛那道具，使效果延迟一回合发动
Lv3	ワイドアイテム	12	辅助技能	效果范围增大	扩大玛那道具横向范围
Lv24	パスアイテム	12	辅助技能	效果范围增大	扩大玛那道具纵向范围
EV	リビングアイテム	4	辅助技能	效果增大	组合回复道具在主角危机时自动使用
Lv30	パワーアイテム	24	辅助技能	效果增大	玛那道具效果增强
Lv8	マジックレジスト	0	被动辅助	效果增大	属性攻击抗性增强

*リビングアイテム在第一次去ゼルダリア家可以学会，如果没学到以后还可以去学。

推荐：元素还原（基本攻击，可作为广范围魔法攻击使用）、ワイドアイテム、パスアイテム、パワーアイテム（对付强敌）。

琳达（リイタ）



身体轻盈、动作敏捷的琳达适合各种战斗场面，利用行动力高的优势可迅速扫灭杂兵并提供已方援助。



习得Lv	名称	消费玛那	攻击属性	等级上升效果	作用
初期	クロウアタック	0	物理攻击	威力和范围增大	攻击一列敌人
Lv6	苍气弹	22	魔法攻击	威力和范围增大	攻击大范围敌人，效果依存魔法力
Lv9	とびげり	3	物理攻击	威力增大	附带KnockBack（震退对手）效果的单体攻击
	超ふっとばし	6	物理攻击	发动几率增大	将对手击出战斗画面一回合
Lv14	ストーンブラスト	22	物理攻击	威力增大	跳离画面,一定时间后使用岩石攻击大范围敌人
	ファストアタック	0	被动辅助	发动几率增大	一定几率先制攻击
Lv28	みかわし	0	被动辅助	发动几率增大	一定几率回避敌人任何攻击
EV	ペイルウイング	32	辅助技能	—	一段时间内大幅度能力上升，但HP减少

*ペイルウイング剧情得到

推荐：苍气弹（惟一可以打灵体的技能，高等级范围广）、ファストアタック和みかわし（强力被动辅助技）。

诺伦（ノルン）



魔法使诺伦的强项当然是魔法，且玛那值高，技能多为需花费咏唱时间的double型。虽有一定风险，却可以使整个战局一发逆转。战斗中为避免stillbreak，需要其他角色支援保护。



习得Lv	名称	消费玛那	攻击属性	等级上升效果	作用
初期	マジカルスタッフ	0	魔法攻击	威力增大	投掷魔杖进行火属性攻击,追加吸收敌方玛那效果
EV	イリュージョン	18	魔法攻击	威力和发动几率增大	使用魔兽攻击敌人，一定几率将对手吓退
Lv18	てれきねしす	16	物理攻击	威力增大	将敌人升到空中摔下，对大型敌人效果减少
Lv14	お果子になれ	20	物理攻击	发动几率增大	一定几率将对手变成糖果
初期	ちいちゃくなれ	6	物理攻击	效果增大	将敌人变小(降低防御力)后攻击
初期	ねむれー	16	辅助技能	效果增大	大范围昏睡魔法
	マジックシールド	28	辅助技能	效果增大	增加己方一人5回合防御力
Lv20	マジックレジスト	0	被动辅助	效果增大	属性攻击抗性增强

イリュージョン习得方法：将 カ·ルダーの游戏盘上的4个发光的点都用红棋子配置，然后再在中央配置1枚红的棋子即可习得。

推荐：お果子になれ（魔法力低的敌人即死）、ちいちゃくなれ（降低敌人防御力以重创敌人）、マジックレジスト。

德鲁萨斯（デルサス）



使用远距离攻击弓系武器，具有贯穿效果，对付成排涌上的敌人非常有效。



习得Lv	名称	消费玛那	攻击属性	等级上升效果	作用
初期	クロスボウ	0	物理攻击	威力和范围增大	普通攻击,具有贯穿效果
Lv24	ファストショット	1	物理攻击	增加威力和缩短硬直时间	威力较小的攻击,但使用后硬直时间短
EV	精灵弹	99	属性攻击	威力和范围增大	借助精灵的力量放出属性攻击(炎、冰、火三种随机)
Lv10	暗の矢	4	属性攻击	异常状态发生率增大	暗属性攻击,一定几率随机给予敌人一种异常状态
	フレアショット	12	物理攻击	威力和命中率增大	攻击对所有目标，随机命中敌人
初期	パワーショット	8	物理攻击	威力和范围增大	比クロスボウ范围更大的攻击,并具有震退效果
	牵制射击	0	被动辅助	增加出现几率	一定几率发动暗之矢阻止敌人的行动
Lv18	反击	0	被动辅助	增加出现几率	受攻击后，一定几率使用暗之矢反击

推荐：パワーショット（广范围物理攻击，有震退效果）、反击（受到攻击，一定几率用魔法反击）、暗之矢（魔法攻击，附带状态异常）、精灵弹（超强力魔法攻击）、ファストアタック（强力被动辅助技）

亚林（アーリン）



使用多种华丽剑技。虽然剑技多为单体攻击，但威力奇高。在给予StillBreak打击、对付耐久力高及有回复能力的BOSS等敌人方面可充分发挥作用。



习得Lv	名称	消费玛那	攻击属性	等级上升效果	作用
初期	ソードアタック	0	物理攻击	威力增大	普通单体物理攻击
Lv20	パラライズブロウ	4	物理攻击	威力和效果增大	单体物理攻击，附加麻痹效果
Lv36	必中	33	魔法攻击	威力增大	隐身后必定命中对手的攻击
初期	マナブロウ	8	魔法攻击	威力增大	让武器增加魔法属性的攻击
Lv17	ダブル	16	物理攻击	威力增大	三段物理攻击,威力大
Lv26	バーサーク	12	辅助技能	效果增大	牺牲防御力以增强攻击力
Lv23	ファストアタック	0	被动辅助	增加发动几率	一定几率先制攻击
Lv 30	ブロッキング	0	被动辅助	增加发动几率	一定几率完全防御对手攻击

推荐：必中（强力的范围魔法攻击）、ダブル（强力三连击，BOSS战重要）、ファストアタック（强力被动辅助技）、ブロッキング。

玛丽达（マレッタ）



和亚林一样身为剑士，其剑“グレイルソード”如同鞭子一样，既可实施竖斩、横切等广范围攻击，也可以突刺攻击进行单体攻击。



习得Lv	名称	消费玛那	攻击属性	等级上升效果	作用
初期	ソードアタック	0	物理攻击	威力增大	普通单体物理攻击附带雷属性
初期	ハルベルト	5	物理攻击	范围增大	攻击横向范围
初期	ハーケン	5	物理攻击	范围增大	攻击纵向范围
	异界奉还	12	辅助技能	效果增大	赶走亡灵系敌人
	ブレイブ	8	辅助技能	效果增大	5回合内任务无视任何状态攻击
初期	いやし	6	辅助技能	威力增大	回复己方一名角色的HP
	雷神	16	魔法攻击	威力增大	雷属性2段攻击
	根性	0	被动辅助	几率增加	死亡时一定几率剩下1HP

推荐：ソードアタック（基本攻击，物理攻击＋雷2连，贯通型范围）。

主要商店的道具调合资料

カボック酒场

カリカリキュール	カリカリの实＋赤ワイン
桃香酒	牛ミルク＋爆甘ランドー＋カリカリキュール＋ハチミツ
ランドーサワー	牛ミルク＋恋するランドー＋カリカリキュール＋ハチミツ
ティンクルカノン	牛ミルク＋ティンクルベリー＋カリカリキュール＋ハチミツ
ガリガリキュール	牛ミルク＋ガリガリの实＋カリカリキュール＋ハチミツ
スターダスト	牛ミルク＋夜光草＋カリカリキュール＋乙女の隐し味
狱辛烧酎	ゴーカラの实＋きよ水＋ベルグラドイモ
五脏六腑升天吞	ベルグラドイモ＋エール酒＋狱辛烧酎＋手卷きヘビ
龙杀し	龙の舌＋赤ワイン＋ゴーカラの实
ぷにごろし	ぷにぷに玉＋赤ワイン＋ゴーカラの实
恶魔杀し	よこしまな瞳＋赤ワイン＋ゴーカラの实
绍幸铭酒	ネクタル＋神乐の舞
白い粉	バジの猛毒＋野生の腐肉
赤身刺し	岛鱼＋たらこ鱼
白身刺し	たらこ鱼＋山サカナ
黑身刺し	山サカナ＋岛鱼
デビルハンター	恶魔の鱼＋山サカナ
活き造り	手のりサカナ＋岛鱼
きのこのいろり烧	アマカラの实＋新鲜マイタケ＋新鲜ケムイタケ＋料理油
マイルドソテー	アマカラの实＋新鲜マイタケ＋新鲜ケムイタケ＋ヒマシ油
コスモソテー	ゴーカラの实＋新鲜マイタケ＋新鲜ケムイタケ＋料理油
きのこの怪し烧	アマカラの实＋新鲜マイタケ＋新鲜ケムイタケ＋机械油
きのこの汉烧	ねこまんま狱辛＋新鲜マイタケ＋新鲜ケムイタケ＋机械油
ムニエル	山サカナ＋ティンクルベリー＋ふくらし粉
ジャージャー井	爆甘ランドー＋たらこ鱼＋盐
ビターステーキ	野生のにく＋ゴーカラの实＋机械油＋ベルグラドイモ
养命菜定食	ドンケルハイト＋无臭夜光草＋乙女の隐し味＋ヒマシ油
タンシオ	ゴーカラの实＋龙の舌＋料理油
最后の晚餐	白い粉＋バジの猛毒＋コスモソテー
冥土宴席	最后の晚餐＋バジの猛毒＋きのこのいろり烧
月弦シタール	ゼッテル＋天使の羽ペン＋アイヒェ＋国宝虫の系
エーデルトーン	质の高いトーン＋アイヒェ＋ムーンプリズマ





カボック魔法店

くすり	新鲜マイタケ＋盐
荣养剂	新鲜ケムイタケ＋甘カラ粉
いたいのとんでけ	くすり＋ラフレシア
どすこい大元气	荣养剂＋ラフレシア
いのちのおくすり	不死鸟のおっぽ＋水の雪虫＋ペンデローク＋くすり
ばくだん	赤色レジエン＋フェスト石
冰のばくだん	银色レジエン＋フェスト石
デカバクク	赤色レジエン＋フェスト岩
とげばくだん	うに＋ニューズ＋赤色レジエン
とげとげボンバー	うにゅう＋ニューズ＋赤色レジエン
ハイパーとげとげ	うにゅう＋ニューズ＋金色レジエン
クラフト	ニューズ
ナノクラフト	小さな齿车＋クラフト
ピコクラフト	小さな齿车＋ナノクラフト
フェムトクラフト	小さな齿车＋ピコクラフト
クラプト	见えない齿车＋クラフト
デカクラフト	大きな齿车＋クラフト
メガクラフト	大きな齿车＋デカクラフト
ギガクラフト	巨大な齿车＋デカクラフト
テラクラフト	巨大な齿车＋エクサクラフト
エクサクラフト	キューパーツ＋クラフト
ロケットフラム	キューピクループ＋ギガクラフト＋フラックス布
ミルキースコープ	ベジェプリズム＋爱のポエムノート＋无臭夜光草
ミルキーバズーカ	ベジェプリズム＋恐怖のデスノート＋无臭夜光草
天使の羽ペン	不死鸟のはね＋金色レジエン
恶魔の羽ペン	不死鸟のおっぽ＋金色レジエン
ゼッテル	质の高いトーン＋太リップル丸太＋きよ水
证据隐灭剂	フェスト岩＋无臭夜光草
全然跳ねない玉	どてかぼちゃ＋ふくらし粉＋アイヒェ
首狩りノギス	小さな齿车＋太い铁棒
地球仪	全然跳ねない玉＋世界大图解＋首狩りノギス＋
天球仪	全然跳ねない玉＋星の约束＋首狩りノギス＋
魔球仪	全然跳ねない玉＋のろいのひとみ＋首狩りノギス＋
イケてない服	妖精さんの服＋国宝虫の系
ゴーゴースーツ	イケてない服＋かぼちゃあたま＋星型の破片
银ギラパンツ	コメート＋シルク布
妖精さんの服	水着＋シルク布＋恋するランドー
妖精さん帽子	せくしい水着＋妖精さんの服＋ランドー
お色气羽衣	水着＋フラックス布＋耻ずかしランドー
こんいろの水着	あやしい水着＋フラックス布＋ランドー
うさみみ	野生のにく＋フラックス布
にくきう手袋	にくきう＋コットン布
うさスーツ	せくしい水着＋水の雪虫＋うさみみ
バトルタキシード	ゴーゴースーツ＋银ギラパンツ＋龙のつの
やる气あるビキニ	やる气あるパンツ＋シルク布＋光るステンド草
たいへんなビキニ	やる气あるビキニ＋コメート＋やる气あるパンツ
恶灵退散ティアラ	ピコピコハンマー＋コメート＋光るステンド草
ボムボムエーメル	赤色レジエン＋クラフト＋ピコピコハンマー
究极のロールパン	ふくらし粉＋乙女の隐し味＋小麦粉
ポコポコパン	パン粉＋シャリオミルク＋小麦粉
デコボコパン	ふくらし粉＋きよ水＋小麦粉
无残なパン	研磨剂＋シャリオミルク＋小麦粉
正体不明なパン	狱カラ粉＋荣养剂＋小麦粉
异世界からの物体	研磨剂＋机械油＋小麦粉
风を忘れた小箱	アイヒェ＋不死鸟のはね
吸い入むじょ	风を忘れた小箱＋ムーンプリズマ＋铁パイプ
ぶっとばすじょ	风を忘れた小箱＋スタープリズマ＋铁パイプ
ペンデローク	ペンデローク破片×2＋绮丽なステンド草
コメート	コメート原石＋ふくらし粉
恋する指轮	コメート＋银色レジエン＋研磨剂

梦见るハート	恋する指轮+精灵の祈り+ペンデローク
叶えるハート	恋する指轮+精灵の护り+ペンデローク
さようなら私の恋	激ヤドクダケ+激ヤドクダケ+白い粉
ビヨヨンバヨヨン	ぷにぷに玉+岛鱼
デコバチコン	ビヨヨンバヨヨン+コメート原石+国宝虫の糸
みえちゃうペンキ	うるおい夜光草+光るステンド草+きよ水
铁パイプ	金色の铁棒+シルフのキッス
シルフエスパス	イエロウピス+シルフのキッス
吸血鬼のキッス	さようなら私の恋+ドンケルハイト
おかめシタール	ゼッテル+天使の羽ペン+アイヒェ+国宝虫の糸
どんちゃんセット	6弦ボロロン+どてらホーン+おかめシタール
どてらホーン	龙のつの+研磨剂+シルフのキッス
シュバルクーヘン	金色レジエン+デモンズリング
ベジエプリズム	星型の破片+光るステンド草+クリスタトリル
シーカー	ベジエプリズム+细い铁棒+折れたハンドル+小さな齿车
イエロウピス	金色の铁棒+研磨剂+うるおい夜光草
ラナフレーム	光と黄昏の刻み盘+ピタゴラスの齿车+ロケットフラム+シュバルクーヘン
星と月の杖	星と月の宝玉+インフィニティアの羽+研磨剂

アコース面包屋

パン粉	ふっくらパン
ふくらし粉	新鲜ケムイダケ+パン粉
乙女の隐し味	岩砂糖+ ランドー+野生の腐肉
ふっくらパン	ふくらし粉+ふくらし粉+シャリオミルク
デュアルソフト	甘カラ粉+ふくらし粉+牛ミルク
ベイクドパイ	ガリガリの实+小麦粉+カボイモ+スッパブロック
フルーツパイ	爆甘ランドー+研磨剂+カボイモ+イチゴムース
ブレアスペシャル	小麦粉+ カボイモ+黄金砂糖+フランソワコロネ
フランソワコロネ	デュアルソフト+ガトーショコラ+乙女の隐し味
くまさんパン	ふっくらパン+ザラメ+恋するランドー
ロシあんぱんA	小麦粉+にんじん+きのこのいろり焼き+野生のにく
ロシあんぱんB	パン粉+ カリカリの实+ムニエル+ぷにぷに玉
ロシあんぱんC	盐+ ティンクルベリー+ムニエル+野生のにく
ロシあんぱんD	研磨剂+ゴーカラの实+コスモソテー+野生のにく
ロシあんぱんE	辛カラ粉+カボイモ+きのこのいろり焼き+野生の腐肉
ロシあんぱんF	研磨剂+アマカラの实+ピターステーキ+野生のにく
ロシあんぱんG	小麦粉+にんじん+ムニエル+野生のにく
ロシあんぱんH	盐+カボイモ+ジャージャー丼+野生のにく
白い爱人	ふくらし粉+シャリオミルク+フルーツパイ+ベイクドパイ
ゴーストブレッド	ペンデローク+パジの猛毒+ふっくらパン
カラメルキューブ	岩砂糖+料理油+ランドー
うずまきアメ	岩砂糖+机械油+ラフレシア
ソルティすらいす	カボイモ+ひまし油+盐
大判せんべい	辛カラ粉+ゴーカラの实+狱辛烧酎
レアチーズケーキ	シャリオミルク+盐+デュアルソフト+桃香酒
ペンデル	白い爱人+ネクタル
ウエディンケーキ	レアチーズケーキ +テラミス+ティンクルベリー+夜光草
お果子のおうち	こんぺいとう+ペンデル+ウエディンケーキ
あげパンぱんつ	まっ赤なぱんつ+ひまし油+ふっくらパン
キャップディング	ウニぷにプリン+キューパーツ+妖精さんの帽子
岩石パン	岩砂糖+牛ミルク+カリカリの实
スマッシュパン	岩石パン+铁パイプ+ランドサワー
大だいこせんべい	大判せんべい+细リップル丸太+にくきゅう
激辛ネオサンド棒	スマッシュパン+狱カラ粉+狱辛烧酎
ざんパン	野生の腐肉+ふくらし粉

オスカル

桃源乡会席	养命菜定食+赤ワイン+たてしまな瞳+あまつゆの冰
满汉全席	エスカルーニョ+タンシオ+赤ワイン+手のりサカナ

注：1.很多材料可用同类型材料代替；2.こんぺいとう和黄金砂糖要靠ノルン的"お果子になれ"技能获得。

幻兽の村 トトポポ

トランキライザー	パジの药+ティンクルベリー+くすり
6弦ボロロン	太リップル丸太+银色レジエン+国宝虫の系
世界大图解	天使の羽根ペン+证据いんめつ剂+ゼッテル+クリスタトリル
星の约束	天使の羽根ペン+证据いんめつ剂+ゼッテル+クリスタカルル
のろいのひとみ	恶魔の羽根ペン+证据いんめつ剂+ゼッテル+クリスタカルル
フェリオス星团仪	地球仪+天球仪+魔球仪
虹色の园盘	キューパーツ+齿がない齿车
オルガニート	金色の齿车+金色のゼンマイ+虹色の园盘+折れたハンドル
ピタゴラスの齿车	イエロウピス+オルガニート+マナ・メビウス
光と黄昏の刻み盘	シルフエスパス+シーカー+金色のハンドル

幻兽の村 モフマー

ねこまんま	ざんパン+カボイモ+甘カラ粉
ねこまんま辛口	ざんパン+カボイモ+辛カラ粉
ねこまんま狱辛	ざんパン+カボイモ+狱カラ粉
レヘルンクリーム	あまつゆの冰+牛ミルク+乙女の隐し味
ヨーグルリンク	レヘルンクリーム+白い爱人
ピッコリーノあめ	うずまきアメ+铁パイプ
炭焼きベーグラン	ふっくらパン+乙女の隐し味+ふくらし粉
坚焼きベーグラン	スマッシュパン+乙女の隐し味+ふくらし粉
エスカルーニョ	ガトーショコラ+牛ミルク+よこしまな瞳+乙女の隐し味
テラミス	デュアルソフト+カラメルキューブ+桃香酒
ウニぷにプリン	カラメルキューブ+うにゅう+ぷにぷに玉+桃香酒
ネクタル	五脏六腑升天吞+牛ミルク+ハチミツ
神乐の舞	龙ごろし+恶魔ごろし





爆走山地车

自行车DOWNHILL（高山速降）运动是一项极富观赏性和挑战性的极限运动，大家可以想象一下骑着自行车以每小时50-80公里甚至更高的速度从复杂多变的山路上冲下来是多么的刺激。如果你想要更加直观地体验这种疯狂的感觉，不要错过爆走山地车这款游戏。



PS2	厂商：SCE	发售日：2004.5.20	
	类型：SPG	价格：5800日元	其他：——

基本操作



十字键和左摇杆………………控制车手的方向，空中则是空翻和转体。另外在地面时连点两下上或者下可以做骑单轮的花式。

×……………………踩踏板，稍微提升速度。连点两下×后按住不动则是加速踩踏板，这需要消耗屏幕右下绿色的能量。

△……………………………空中与花式键组合做高级花式技巧；地面刹车。

○和□……………………………………………向左右方向攻击对手。

R2………………………………跳跃，通过按键时间来确定力度。

L1、L2R1………………………………………………花式键。

右摇杆………………………………按下作用同×，左右作用同○和□。

游戏系统



游戏时要注意的系统要素分为以下几类：

花式动作

人物腾空以后就可以做出各种花式动作了。最基本的动作就是按下各个花式键或者这几个键的随意组合，比如L1+R1、L1+L2+R1等等。在空中可以用按键递加的方法简单地完成组合花式，就是先按一个花式键做出一种动作，然后不松开再加入另外一个按键，以此类推。R2比较特殊，它的主要作用是控制跳跃，当人物腾空后它也是一个花式键，不过单独按R2是没有作用的，必须和其他键组合。

△键和R2键一样单独使用没有效果，它的作用在于和其他键组合做出一些不可思议的大动作，有一些大动作还必须在屏幕右下的黄色特技槽蓄满后(得分就能蓄这个槽）才能使出。比如图中的タンタライザー。另外，涉及到△键的按键组合，先按△键和后按△键所做的动作也是不同的。大家可以在各种动作开始之前或者正在进行时按△键试试，一般都能组合出新的动作。

方向键可以控制人物的空翻和转体动作。普通的空翻和转体速度非常的慢，即使是花式动作能力最高的角色完成一个也差不多需要两秒钟。其实只要进行一个小操作即可加速旋转：当按下R2键准备跳跃后，先按相反的方向键，然后松开R2键跳起，同时按住相应的方向键进行旋转。比如快速的后空翻就是跳之前按上，跳起后按下。你也可以用同样的方法加上快速转体动作。

各种图标

在FR和TD的赛道中会出现5种不同的图标，它们的作用分别是：

红色	瞬间加速到最大冲刺
绿色	加满体力槽
黄色	提升一级攻击等级
橙色	获得一次摔倒瞬间恢复的机会
蓝色	大幅提升体力槽、特技槽和攻击的等级

攻击系统

不管是在空中还是地面，按下○或□(右摇杆左或右)键都可以做出攻击动作。击中对手后不但会降低其速度甚至击倒他们，还会获得一定的分数。攻击方式共有5种，要通过做花式得分来升级攻击方式，将对手打下车也可以升一级。

パンチ	拳打
キック	脚踢
ピップ	后轮摆
スティック	棍子敲
ボトル	瓶子砸

当升级到ボトル状态后，对手进入你的射程就会闪红光提示。瓶子只有3个，全部砸空就会自动退回到スティック，不过一般来说只要打中了对手，一个瓶子就足以将他放到，这时瓶子数量又会恢复到3个。所以当前方不远处聚集了大量的对手时，瓶子乱扔一气会收到很好的效果。游戏没有设计防御这一动作，所以在你砸对手正高兴时也不要忘了自身的安全。

隐藏路线

FR和TD的赛道中遍布着很多隐藏的路线，这些路线一般用白色的旗帜标志出来，差不多都是捷径，不过比大路更加难走。如果屏幕右下绿色体力槽旁边出现一个黑色的菱形，则表示你现在正行驶在隐藏路线上。

金钱系统



在各种比赛模式中，完成一次比赛会根据表现给予一定的金钱。一共会考察4个要素：名次、花式得分、攻击得分和发现的隐藏路线。得到的金钱是这几项要素得分的5%。用钱可以在Bike Shop内购买山地车的零件以及各种隐藏要素。比如隐藏山地车、特效等等。左图是笔者骑着骆马并打开了特殊的烟雾效果用隐藏的照相功能拍摄下来的。

游戏模式



主菜单	
シングルプレイ	单人游戏
マルチプレイ	多人游戏
オプション	设定

单人游戏菜单	
トレーニング	练习模式
大会モード	比赛模式
アーケード	街机模式
マッシュボウル	乱斗模式
チュートリアル	教学模式

各种比赛模式只要在某条赛道获得第一就能通过。没有获得第一的话，会根据名次给与一定的积分，积分达到一定数量也能通过进入下一关。

练习模式中有个タイムトライアル，它会记录下玩家成绩最好的一次比赛过程，然后在下次挑战此赛道的同时重放这一过程，也就是大家所熟悉的鬼车系统。不过这个鬼车并不会完全重现，取而代之的用间断的圆点来表示鬼车的路径，绿色的圆点来表示鬼车的位置。



配置坐骑



游戏中山地车主要分为三个部分：车轮，车架，避震前叉。可以在Bike Shop里面随意更换组合。左图是最强的隐藏车 The Prototype。

游戏人物



人物能力差别在于他们的四个数值スピード（最大速度）、加速、攻击、トリック(花式)的不同。初学者的话推荐使用加速和トリック值比较高的角色。各

个角色的能力值可以在选人时按下□键来查看。



隐藏人物

游戏中一共有8位隐藏人物，其中又有5人是真实世界中的Downhill职业车手。在各种比赛模式中获得好成绩就有可能将他们解锁供选用。

赛道模式

游戏共有24个赛道，共分为FR(freeride)、MX(MOUNTAINCROSS)、TD(technicalDH)三种模式。

●FR：10人同时参与竞技，从山顶一直冲到山底。其特点一是赛程总长是三种模式中最长的，完成一个FR赛道一般需要4-5分钟左右时间；二是赛道很宽且极富变化，各种各样的跳台和障碍遍布其中，赛道分支也很多；三是赛道中会出现很多活动的干扰因素，比如奔跑的动物，观光的游客和行驶的车辆等等。如果撞到这些物体，玩家多数会摔倒，有些撞到虽不会摔倒那也会减慢速度，所以要时刻注意避让这些物体。

●MX：赛道是人造的，布满土堆，跳跃成了MX最常用的动作。掌握好起跳时机和力度以求落在土堆后方下坡处是获胜的关键。如在落地的瞬间地面上出现绿色向前的箭头则表示此次跳跃很理想，落点是下坡，这时双击×键加速会取得很好的效果。有时候绕开土堆走相对平缓的路线也是不错的选择。MX赛程短，一般不超过两分钟。比赛人数为6人。

●TD：顾名思义就知道TD是个技术活。赛道非常的狭窄，弯道多，其障碍物的数量和密度也要比FR来的吓人。在TD的赛道上可以说想要保持不从车上掉下来都很困难，抄近路是TD获胜的关键，尽量少走那种很明显的大路。赛程介于FR和MX之间，一般需要3-4分钟来完成一个赛道。比赛人数为8人。

ミドール山 イタリア



FR赛道前段落差极大，拥有大量的停滞时间。加上宽敞明亮，几乎没有什么障碍物，极为有利于获得花式分。赛道中段开始变得狭窄，有明显的上下分层的不同路线。后半段落差同样大，且有不少S形路线，可以考虑直线跳跃而不是沿路绕行。作为游戏的第一个赛道，凸现了游戏的华丽和爽快感，可算是相当的成功。

MX赛道中规中矩，没有太多复杂的土坡，很容易。

TD赛道基本上由S形山路组成，前段的落差较大，必须老老实实沿着路走，中后段的落差较小了，尽量直线跳跃吧。

レッドパス ユタ



FR赛道视野相当开阔，所以一上来就有错综复杂的赛道交织在一起，进入中段会在一个峡谷间碰上滚石，其实滚石很好躲开。后段会有吉普和羚羊，这些都是会撞倒车手的，要注意。

MX前段出现有很多小土堆，最好一次性跳过或者避开。

TD前段注意路两旁的岩石，虽然用橙色路障标出了位置，但高速行驶情况下较难辨认，所以最好还是尽力控制在路中间，转弯幅度不要大。中段赛道是一条小溪，尽量走没水的地方，因为水会大幅度降低速度。接着是一段矿井隧道，很狭窄且两边堆放了不少的障碍，还分上下两层。后段的牛栏有缺口，可以走直线。

コナワキ山 ハワイ

FR赛道风景好，直道多。需要注意的是不要进入岩浆和河水，这些都会减慢速度。

MX落差很大的一个MX赛道，抓住机会多做动作蓄力加速。

TD前段几乎可以走直线，拐弯处都会有比较明显的捷径提示。中段在狭窄的峭壁边行驶，中间还夹杂着不少断裂需要跳跃。到了后段进入密林才是最伤脑筋的地方，树木挡住了视线，能见度低，需要有瞬间的判断力，不然就挨撞吧。

クアンタナロ山 ペルー



FR前段山路分支较明显，看准了就走不要犹豫。也会有滚石出现。中段进入居住区，最好避开下面复杂的道路在房顶上跳跃前进。接着是大段的直线赛道，直到过一铁路桥进入隧道，这里会有火车经过，小心。后段的遗迹和山路则要注意横在路面上的石柱和圆木，撞到很容易摔倒。

MX注意后段的山洞内不要跳得太高，否则会撞到头。

TD前段多走用圆木搭成的路线，接着路面上会横有大量圆木，注意跳跃。中段是一个瀑布，不要走大路，直线跳下去能省不少路程。

シルコフスカ山 ロシア



FR漂亮的雪山。前段注意路面上的坑洞和撞人的北极熊。中段的山洞路线很刺激，不停掉落的雪柱加上高落差、多坑洞的地形，爽快。后段S形的山路可以直线跳跃前进。同时路上出现军队，注意避让坦克。

MX除了雪景没啥特色。

TD中段有很多石墙将赛道分割成多列，山洞内也有大量雪柱掉落。进入后段会有两条河流，只能踩上面的浮冰通过，小心埋伏在一旁的北极熊。最后那一段，如果沿着输油管道走可以得到不少隐藏路线分，但是追求速度的话还是下来冲直线的好。

リドルロッチ山



FR前段要注意神庙内很多将近90的拐弯。后段要注意市区内来来往往的车辆。

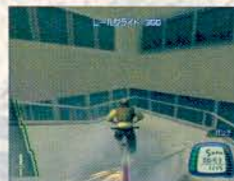
MX比赛时风雨交加，电闪雷鸣。其他还真没什么特别的。

TD前段有不少需要跳跃才能到达的捷径路线，跳跃时注意别掉下悬崖。中段则是怪石嶙峋，不少石头前方有供冲刺跳跃的斜台，可惜颜色相近，很不好辨认。可以注意空中，有图标则前方一定有一个斜台。

フジ山

FR著名的富士山，只有FR一条赛道。前段的山路中有一段大雾，能见度很低。中段的盘山公路完全可以走那条直线的土路，不过有许多骆马会来撞你。然后是一段狭窄阴暗的树洞路。后段要经过一个温泉，还有人在里面泡呢。

ソルトシティー アメリカ



FR市区赛道，道路复杂，拐弯角度大，不过基本可以走直线。中段进入建筑物内部以后容易迷失方向，注意看各种标示吧。

MX为了固定大量的木制赛道，使用了很多铁架，所以在跳跃时注意不要撞上了。另外市区空中横着的电线也能撞翻你。

TD赛道是一个大学校园，路线很开阔，很多时候没有明显的路线，凭着感觉向下冲吧。楼梯的栏杆跳上去就可以自动的Grind滑下来，能找到一点BMX公园赛的感觉，呵呵。

マクシェリー山 カナダ



FR中段尽量走那座木桥，其中还有一段类似过山车的360度大回转。到达高尔夫球场后则最好坚持直线，会有一段落差极大的近路。

MX最长最特别的一条MX赛道，不但有各种图标，还有驯鹿会来撞你，路面上也会有一些小陷阱。把这条赛道称作TD也不为过。

■文/AZ　编排/宇部

人间五十年

□文——魔人神无月

第七回 应仁之乱！战国时代的导火锁(上篇)

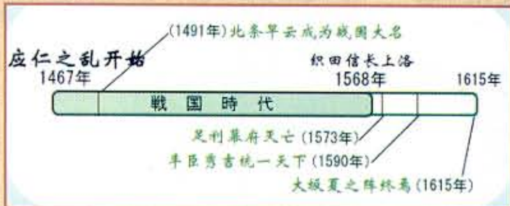
在广大读者的强烈要求下，本次“人间五十年”将开始直接介绍日本的战国时代。战国就好像我们三国那般，群雄逐鹿，英雄辈出，多少人为此江山尽折腰，多少过客来不及在战国历史上留个俗名就匆匆离去。本栏目就要把这些英雄也好，过客也罢详细地介绍给大家，让看电软的读者们都能从侧面了解战国风云的壮烈。人间五十年，去事恍如梦幻；天下之内，岂有长生不灭者哉！！

注：从本次开始人间五十年将采用教科书编撰方法，把文中的重要词汇用“*”表注，并在文末有言简意赅的注解，请大家灵活阅读。

何为战国时代?

战国时代的划分一直是日本历史上很有争议的学术问题。一般按照辞典上的解释：战国时代从1467年的应仁之乱起，到1568年织田信长帮助足利义昭上洛为止。总共100余年，长达一个世纪的悠远时代。但也有学者提出了其他的划分方法。比如把开始时段定为1491年北条早云，也就是伊势新九郎成为独立大名期间直到1573年织田信长流放足利义昭，幕府名存实亡为止。再比如把结束时段延长至1590年丰臣秀吉天下统一，甚至有人提出应该再晚点，直到1615年大坂夏之阵为终点。

战国划分图



应仁之乱的起因之一

赤松家与将军家的恩怨

不管战国时代如何划分，其产生的导火锁都是日本历史上著名的“应仁*1之乱”。应仁之乱是战国时代开始的重要标志性事件，发生于应仁元年，也就是1467年，彻底结束于文明*2九年即1477年，故也被称为“应仁，文明之乱”。

此乱产生有着诸多错综复杂的原因，但究其根本乃是创建室町幕府的足利家后人执政无方所至。有些读者或许略知一二，了解足利家第八代将军*3足利义政昏庸无度，却不知其实早在第四代将军足利义持开始就埋下了战乱的苦果。

在当时，近畿西边有个实力大名一族赤松家，一直担任着播磨、美作、备前三国的守护之位，是室町幕府创建的功臣之一。但为了防止他们功高盖主，以后会有谋反之心，赤松家几代人都要将家族内长相俊美的少年送予将军家，表面上是给在位将军做宠童*4，实际上就是将军拿这些少年作为人质来牵制赤松家以免他们叛乱。但令赤松家没想到的是，这竟然促使了室町幕府与赤松家的败落。

第四代将军足利义持对宠童赤松持贞是爱慕有佳，以至到了最后足利义持要求当时赤松家的家督赤松满佑把一家之主之位让于赤松持贞。这种无理要求当然遭到了赤松满佑的拒绝，足利义持便私自免去他的三过守护之位，并派军征讨之。可惜作为室町幕府创建一族的赤松家当然不会坐以待毙，满佑通过交涉得到了斯波、细川、畠山等实力大名的支持，这样便孤立了将军足利义持，形势对他而言是绝对不利的。在这种情况下，义持也只得罢了手，收回成命，赤松持贞而后也被赤松满佑逼迫而死，这次的对抗赤松家占了绝对的上风，作为幕府最高统治者的足利家将军，第一次受到了权威上的挑战，义持也因此在不久后就离开人间了。

接替义持成为将军的是他的儿子足利义量，此人昏庸无能，好贪酒色，在上任没多少日子后就因生活荒淫无度，贪酒成性而亡。六代将军为足利义教，是义持的弟弟，足利义满的四子。他与其兄对美少年有着相同的嗜好，也犯了同样的错误。义教承诺他身边的赤松宠童贞村，让满佑把当主之位让于此宠童。经受过上次宠童风波的赤松满佑此次处理相同的事情当然是驾轻就熟了，他也没找其他大名帮忙，只设下一局鸿门宴，让足利义教自投罗网，然后在设宴时亲自动手取了义教的命。此事件在日本历史上很有名，由于当时处于1441年的嘉吉元年，故称“嘉吉之乱”。杀害了将军的赤松满佑此后也被实力大名山名宗全以“逆贼”，“反贼”之名讨伐，在当年9月12日不敌讨伐军之势，败走播磨国木山城，最后只能被迫剖腹自尽。室町幕府由于这几个酒囊饭袋，昏庸将军的先后去世，地位也逐渐衰退了，战乱的种子已经在此时被埋下，战国时代的来临只是时间问题了。



↑京都应仁之乱发生地原址

应仁之乱的起因之二

足利义政的非道政治

如果说先前的宠童风波导致的“嘉吉之乱”给应仁之乱埋下了伏笔的话，那么第8代将军足利义政的施政无方，黑白混淆，是非颠倒的作风就是直接导致应仁之乱发生的重要原因。

第八代将军足利义政是第六代将军足利义教之子，他的施政手法相当无能。一般将军之人都把重要之事与管领*5商量。但当时义政似乎更相信他的妻子日野富子，还听信奸臣伊势守贞亲的谗言。对幕府有过杰出贡献的几个重要实力大名先后被义政毫无理由地处罚，然后又毫无理由地赦免。不仅如此，义政生活奢华无度，横征暴敛，百姓生活是苦不堪言。统治者的失政与无能已经完全暴露无疑，室町幕府的权威已经每况日下，不得民心，不得臣心。在这种历史背景下，动乱其实已经是一触即发了。下回就将为大家介绍应仁之乱的开战原因，敬请期待！

小知识密抄

1．应仁：年号，在位天皇为后土御门天皇。
2．文明：年号，在位天皇为后土御门天皇。
3．将军：幕府的最高役职，征夷大将军是也。
4．宠童：当时许多地位高的男人为了显示自己的身份，家里多少都有几个自己宠爱的美少年，这些美少年被称为“宠童”。据说森兰丸就是织田信长的宠童。
5．管领：辅佐将军总管政务，仅次于将军的要职。义政时期，由三大实力家族大名斯波、畠山、细川三轮流担任。




RPG幻想辞典

【妖怪列岛之百鬼解读】

vol.10 山姥 やまうば

山姥，日本女妖的另一典型代表，与先前几类靓艳型的不同，外形是绝对的彪悍粗犷型，但是这类看起来最彪悍的妖怪却是最通灵性的，其最大的特点便是能读懂人心，明晰对方内心所想，这，也是最令人胆寒的。

山姥，やまうば，位列于鸟山石燕《图画百鬼夜行》之前篇阴，在古事记中也曾被提及的山神化身。这类山中女妖一般身长2～3米，披肩散发，有着丰肥的长脸，体格特别魁梧。其表情沉稳平静，但确实是典型的鬼怪相貌，因为长期居住于深山中，也同一般的山怪一样，以普通衣服缠住上身，用树叶或树皮裹为贴身下裙。其貌不扬的山姥在其年轻时也曾是动人一时的娇艳女子，但同样是出于对怨念的积累（似乎日本的鬼怪都离不开个“怨”字），本是温柔可人的女子也变成了凶残的山妖。不过凶残也并不代表山姥的一切，她年轻时也曾以养育了日本有名的传说人物——金太郎(坂田公时)而传为佳话，这里特别指的就是足利山的山姥。

关于山姥的原形，目前主要有两种说法，一种说法是山神凋落所化成的，再一个则是由山中的鬼所化专为迷惑人的女性。

同时，山姥未必都是老太婆。在《更级日记》中所记录的则多以若美的中年女性为主的山姥。先前我们提到过，山姥是极通灵性的，并拥有能读懂对方内心想法的能力，所以山姥的另一有名传说便是关于其读心术的。

传说在深山里那些孤僻小屋中就居住着山姥，其通常用绳子把披散杂乱的白发系起来，打扮为正常向的山妇以等待那些在山里迷路的人们，再寻机将他们捉来吃掉。一次，一位迷路的年轻男子在山中迷失了方向，见天色已晚也难以下山归家，只得寻找荒山中的小屋来借宿（似乎和雪女的传说很雷同），很不幸，他来到的是山姥的家，当然，他并不知道屋主就是山姥。在向主人提出要求借住一夜并得到同意后才开始仔细端量屋主的相貌，当然，其间屋主也已烧好了开水并为他备上了热粥，不过当男子看到屋主头上撇着缺齿的梳子以及其不修边幅的打扮，再加上飘忽不定的灯光，他有些胆怯了，心想这样模样的老女人，简直像个妖怪一样。屋主冷笑着，露出闪着黄光的牙齿，对他说：“你一定是在想，这个老婆子不修边幅，穿着打扮如此怪异，看起来真让人觉得害怕，简直像个老妖怪一样。”那男子吓了一跳，于是心想：“她也只是面目狰狞，倒不至于半夜时把我吃掉吧。”这一切怎么瞒得住化身为屋主的山姥呢，接着，山姥对一边喝着栗子粥一边对着这位在偷偷地瞅着她的男子说道：“你现在心里正在想着说我不至于半夜时把你吃掉，对吧?”此刻男子已变得面色苍白，但还勉强地装得若无其事地说道：“我只是忽然感到劳累了，在想是否可以休息了。”但已吓得浑身冰冷的他的心里想的却是：“那个老妖怪刚才用那么大的锅煮的开水，一定是用来半夜吃掉我所准备的。”山姥继续笑嘻嘻地对他说：“不过现在你心里想的又是我早就用大锅烧好开水，用来准备半夜把你吃掉，对吗?”男子已是越来越害怕了，为了给自己壮胆，便忙说：“你干嘛老找我碴儿说我呢，我走了一天的山路，累极了。深山里天又这么冷，喝下了这碗热粥，我想趁热躺下早些休息，明儿一早还要赶路呢。”可心里又想的是：“这真是个让人毛骨悚然的恐怖女人，长得像老妖婆一样，一定就是传说中的能读懂人心的山姥。”

山姥仍然立刻接着那男子的话把他刚才心里所想的又重复说了一遍。男子此时的恐惧已经无法用词语来形容了，他的牙齿上下直打颤，好不容易拖住身体依靠用颤抖着的膝盖半跪着准备蹭离以假装休息来得到逃脱机会，便对山姥说着：“那么，我就先暂且告退休息去了……”接着，他便爬着退回到里间，连外套都没脱就躺在床上，是为了麻痹山姥，让她放松对自己的警惕。而山姥却斜眼看着那男子并不屑地说道：“你这家伙，是想找个机会逃跑吧。”……觉得自己已无任何可隐瞒的了，继续呆下去只有死路一条，于是便拼命地逃离山姥的家，只顾一溜烟地逃命，而山姥也则恢复其真面目，凭借其强大山妖的能力，很轻易地也就抓住了这位可怜的男子，结果当然是被当作山姥的夜宵，这就是传说中最典型的关于山姥的故事。



↑ 老规矩，还是鸟山石燕大师的山姥

关于山姥的记载，更多的也都出现在菅原孝标女的《更级日记》中，甚至后人很多关于山姥形象的描述也都依照其内容为基础的。另外还有关于《前太平记》中的记载，其中提到了山姥在山顶睡觉，其在赤云密布的梦中还见到了赤龙，被一阵响雷惊醒后，便怀上了传说中雷神之子金太郎，其实也正是近松门左卫门的作品即歌舞伎《妪山姥》中所提到的，山姥其实也就是八重桐这个有着悲惨身世的艺妓。而金太郎，也即后来的坂田公时（作为家臣时被赐名坂田），其与卜部季武、碓水贞光、渡部纲并称为“赖光四天王”，而这也是近期流行的阴阳师题材游戏中所频繁出现的。

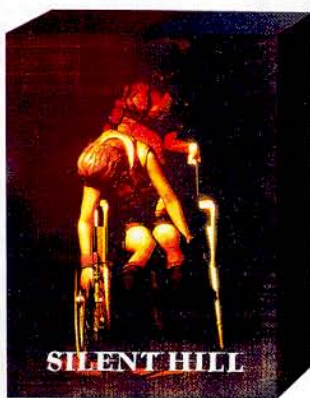
■文/nakazawa　编排/宇部



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

恐怖游戏代表作《寂静岭》系列真相解密。4代剧情剪辑，各代原创MV合集。百页美文手册，双VCD，创新附赠8厘米迷你音乐CD，专用百宝袋。



收藏寂静岭

■定价19.80元(免收挂号费) 7月中旬出版

国内动漫周边高档精品大突破！特制炼金术师怀表。精装主题曲CD，炼金术师资质认证书。彰显男人魅力，霸气男人必备。终于可以炫耀一生。



钢之炼金术师怀表

■定价55.00元(免挂号费) 上市热卖中

《动新金版MTV》集结了最动人的日本动画MTV，再版六次，特制豪华精装礼品版，内含超值犬夜叉手机挂饰，与同学朋友一起分享经典。



动感新势力金版MTV礼品版

■定价19.80元(含挂号费) 上市热卖中

电软10年庆典之一：购合金装备索利德全金属雕像，即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》。三件精品捆在一起，精彩加精彩，不容错过的绝好机会。



合金装备三合一

■定价50元(免挂号费) 现货供应

口袋妖怪周边大串烧，仓鼠太郎，掌机移植游戏漫谈等特稿。球类游戏评析，特鲁尼克大冒险，超级大金钢等强势攻略。附赠精美记事本大超值。



掌机迷(15)

■开心价：10.00元 7月10日 出版

电软10年庆典之二：再现最终幻想大人气金色陆行鸟可爱造型。精心设计制作，人见人爱。附赠陆行鸟CD及陆行鸟乐园手册。限量大超值



金色陆行鸟

■定价22.80元(含挂号邮费) 上市时间未定

电子游戏软件

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16期 9.80元

(5/6春季合刊全部售完请勿邮购)

掌机迷

第9、12期(纪念版已售完)14、15期 10.00元

动感新势力

2004年14、15期 8.80元

第16期(已出版)、第17期 9.80元

电玩新势力

2004年30、31、32、33、34期(七月中旬出版) (DVD+CD) 9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

商品	价格
收藏寂静岭(免挂号费)	19.80元
钢之炼金术师怀表(免挂号费)	55.00元
动新金版MTV礼品版(含挂号费)	19.80元
金色陆行鸟(含挂号费)	22.80元
合金三合一(免挂号费)	50.00元
动感新势力银版MTV(第二刷)	9.80元
标准掌机典藏.2003	20.00元

电玩动漫经典CD

编号	名称	编号	名称
A01	最终幻想1-10(已售完)	A04	红宝石MTV
A02	樱大战	A05	超时空要塞(已售完)
A03	恶魔与天使	A06	动漫电玩金曲集
B01	樱大战2	B04	最终幻想XI
B02	高达经典名曲(已售完)	B05	合金装备本质
B03	最终幻想X-2(已售完)	B06	任天堂交响曲(已售完)
C01	吉卜力动画(已售完)	C04	KONAMI游戏金曲集
C02	动漫歌曲(已售完)	C05	街霸3音乐精选集
C03	寂静岭珍藏音乐	C06	王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

动漫周边高档精品大突破!!

终于可以炫耀一生!来成为炼金术师吧!





身为炼金术师的你怎么能够没有银时计!!



精工细制!
炼成完美!



图片仅供参考,产品以实物为准

动感新势力特别纪念版

银时计豪华大礼包

炼金术师专用银时计

国家炼金术师特制认证纪念怀表,COSPLAY必备
海外售价折合人民币超过800元

音乐炼成阵

(精装主题歌集CD)

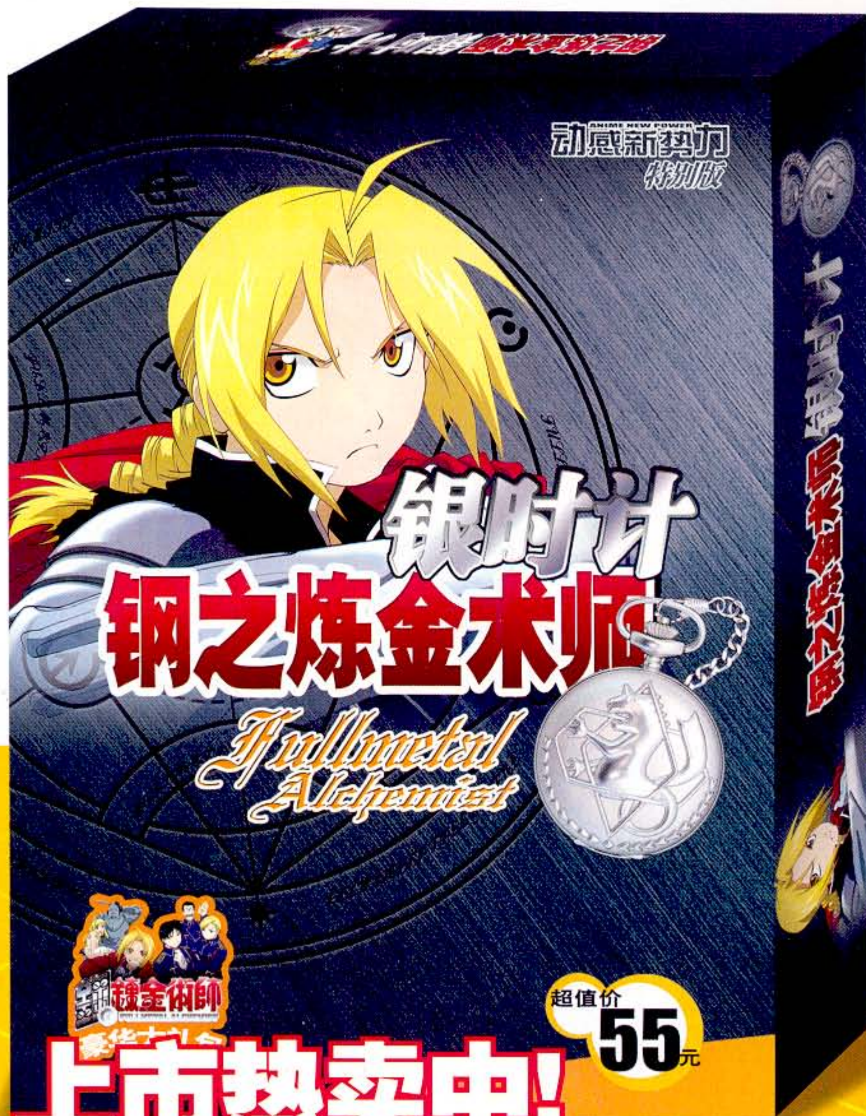
钢之炼金术师已发售单曲
全集加经典配乐!



炼金术师资质认证书

成为炼金术师的文字证明,炼金术基本规则全收录





邮购方法

地址:北京安外邮局75信箱 发行部
邮编:100011 联系电话:010-64472177 邮资全免

中国邮政汇款单

收款人姓名	发行部	汇款金额(小写) ¥5500
附言	购:银时计大礼包	
收款人地址	北京安外邮局75信箱	收款人邮编 100011
汇款人地址	××××××	
汇款人姓名	×××	汇款人邮编 ××××××

超值价 55元

上市热卖中!

登陆www.vgame.cn，进入《电软》页面，你就可以连接到闯家的聊天室，到那里给木木发来信息，我们可以更加方便的进行交流。

电子邮件: game@gameach.com
联系电话: (010)64472187

读者大队

责编小木在这里大问候一

的家

风林主持

吃西瓜我选择没有籽的，确实是因为这样吃起来比较痛快。

想知道自己有没有胆量挑战一下过一个没有空调的夏天。

风某最忌模式化，如何让闯家不陷入死套路是自己必须重点解决的问题。





怀疑自己得了MAC综合症，乌～，这个病的症状就是坐在PC前面没话，坐到MAC前就满腹语论，那手不由自主地往键盘上挪，就想快点敲上两下子。回到正题上来，最近杂志问题渐多，例如上期的“七图同辉”事件，让原文作者威胁风某冰果拼盘一份，无法，错就错了，在这里向大家道歉，并且在本期进行“金球重新补过”，保证以后不再发生。当然，上期还有不少小问题存在，比如“光明CAPCOM”等等，错错痛在我心，将上期的努力轻易化乌，算是白白辛苦了。这样的问题属于绝对自找，嘴巴扇上来就得迎头接着，然后再去写检查。搞出这样的笑料，自己真觉得对不起各位，包括这期的有位读者关于“自爆”问题的斥问，只能说明我们工作确实有失误之处。好在，这两期闯家还真的没有被批，让风某人颇觉欣慰，大概是自己运气好，不过怎么也说明自己这劲没有白费。这两期连着上COSPLAY，受到不少读者欢迎，大概是“乱舞势力”好久没来了吧？有些来信看得出来，就是想在杂志上露一小脸，所以来信内容或照片等等，就按照已经成功露脸的“模式”来进行仿制，这样做风某人极度理解，但还是希望那些想在闯家报到的朋友，按照自己的方式来吧，这样的成功率才能高哦。这期还有一个“N-GAGE饭”，希望下次来点新鲜的。

本栏目特别感谢美工作者 华尧 以及全国玩家的鼎力支持。大量欢迎读者来信来稿，丰富栏目内容。奇思妙想，包罗万象。

好书不嫌多·各有各心欢·因为有用心·各位请放心·打造高品质·电软真实力

大哉银时计

至本期发稿时，银时计还没有发行，大约要7月2、3日才能全国上市。原本铁定要6月29日，不料世事比人强。铁路、公路运输比想得还要慢。这几天看见发行部忙成一片，给邮购的消费者打包、挂刷。《动新》17期也凑在这几日上市，更显出有些捉襟见肘。其实晚一两天虽然爽约，倒也没那么严重。最要紧的还是质量和服务。说大哉银时计，一是因为这是国内首次推出高档动漫周边，而且影响也比较大。二是读者期待值，反映都比较热烈，也形成一股小小的热潮。三是既然自称“高档”，质量要求就会比较高，售后服务就要跟上。

为及时为读者提供良好的售后服务，读者可以上WWW.VGAME.CN网上查询投诉，我们会3日内给予答复。另外就是每周六发行部都有人值班（9点—17点半），电话是64472177。

暂停专卖店广告

暑期来临，不少读者来信询问《电软》为何不刊登游戏专卖店广告。原因很简单，就是有些游戏专卖店利用虚假广告，坑蒙拐骗，甚至卷款潜逃。极大的败坏了游戏专卖店的声誉。不少消费者受骗上当又投诉无门。《电软》想不出什么好办法钳制专卖店，无法切实对读者负起责任，只好“退而独善其身”。虽然少了财源，但也多了一份自由和客观。小编们是雀跃不已，终于可以“讲真话”了。没有了专卖店广告，《电软》就可以以媒体的良心公正客观地报道渠道信息和市场价格。在今后几期杂志中，我们会加大市场价格方面的报道。一是客观准确公正的市场报价，一是引导读者如何正确购物防骗。请读者关注“市场风标”栏目。

不看也罢

●次世代商城又有大动作，特价产品贼便宜，可以跟专卖店价格或广告比一比就知道了。

●《动新》17期已上市，棒！绝对值得买值得看（除非怕上瘾），AKIRA有一套。

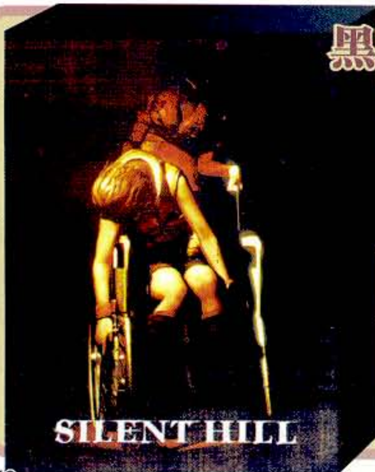
● 索利德全金属雕像绝对酷，三合一持续热销中。

●《动新2003合集》上、下，《SNK历史》已售完，绝对不要寄钱了。

最后一分钟

●《动感金版MTV礼品版》7月1日全国上市，销售势头良好，全部售完基本已成定局。

黑暗王国《寂静岭》





↑ 国内率先采用8cm格式光碟收录游戏中经典音乐原声，这样的形式无论从包装上还是从收藏性上，都价值非凡。丰富的内容和超值的定价，各位绝对不能错过。风林作为铁杆“寂静岭”支持者，在这里向大象同志致敬！

著名游戏评论家张弦在《游戏批评》中把《生化危机》定位为惊悚游戏。他认为真正的恐怖游戏应该是《寂静岭》。《寂静岭》4于近日发卖，继续领恐怖游戏之风骚，剧情诡异，气氛压抑，使人从头至尾都处于恐怖的氛围压力之下，欲罢不能。由大象领衔制作的《收藏寂静岭》将于7月中旬发卖。包括《游戏批评》专题版的百页文集，2张VCD和一张音乐CD。两张盘彻底展示了大象的制作实力，包括展示4代全部剧情的“体验寂静岭”，和阐述系列特色的“探索寂静岭”。加上汇集顶尖“寂静岭”钻研专家创作的精彩文集，即使你没玩过没看过，即使你玩不清楚，看不明白，通过这个专辑，也能清晰掌握“寂静岭”的恐怖脉搏。另外，这个专辑中还首次赠送8厘米迷你CD，精选收录了“寂静岭”系列主题歌曲。这种迷你光盘由于制作成本高，目前国内还很少见。

人们讨厌窥私，又有窥私欲望。人们惧怕恐怖，又想体会恐怖，这是人类心灵中的黑暗王国。不必回避它，最好的办法是正视它——吓，恐怖就恐怖！

成败皆往已

电话通了，那边像从天堂里传来的天使声音报出了我的高考成绩，顿时心中一股热流直冲向脑门……真的吗？……这是真的？……我的成绩居然比二诊高了100多分，我创造了一个奇迹！我激动的连忙打电话向关爱我很久的亲人们报喜，同时也来到电脑前给“家”写喜讯！回想起来好不容易呀，由于状态一直不好和成绩的萎靡，我差点崩溃，于是就在一段极度危险处在放弃学业边缘的时期买了本《电软》打发高三漫长的时间，这在当时被老师称为“最后冲刺阶段”所最忌讳的；可是这居然是我高三的一个转折点，甚至可以说影响到我一生！我在《电软》里的闯关族的家里发现了许多和我一样的朋友，原来他们一样也经受着高三的煎熬可是都没有放弃还鼓励大家一起努力打倒高考这个最终BOSS，尤其是那句“高考后定是游戏阳光明媚的春天”！我向往快乐的生活，向往无悔的青春，为了明天，今天这些苦算什么，我一定会和闯关族里的高三朋友们拿到那张神圣的通知书！抱着这样的信念我再也没什么痛苦了，只是一个目标全力奋斗，最大限度的去拼高考！我有今天这样堪称奇迹的成绩，少不了来自父母的关怀与鼓励以及老师的决不放弃；电软也起了至关重要的一步，没有电软就没有今天的飞跃！在这里我用最真诚的心对关心我的人说句：“谢谢你们，我的生活中有了你们才能更加精彩向前延续，你们中有些或许会暂时离开我的舞台，可是我会永远记住你们这些可爱的人们，还有好多将依然和我共同奋进的人们，愿我们明天都能更辉煌！”最后我祝“家”里的高三毕业生兄弟们也能和我一样有一个满意的成绩，记住了闯关族的家就是我们经常交流的地方哟，常见面！（重庆 KELLY13）

我是一名女姓玩家，

看电软也有三四年的时间了，对游戏虽谈不上很了解，但大体也是略知一二，因为我只是挑我喜欢的游戏玩而已。最近看到增加了《Girl's Game Garden》这个栏目，很是高兴。可当我看到一大篇幅的文章时，头立刻就大了，但还是耐心地看完了。我想表达的是，对于我个人而言，是不是不要来这样的一大篇文章，而是也多多介绍一些其它的游戏？我想大部分的人不光只有女姓玩家才看啊，多介绍一点我们就可以有掌握的一次性购买很多心爱的游戏了。还有，其实我们并不是只喜欢那些以恋爱为主题的游戏，多来点动作类RPG游戏吧！要那种战斗风格超华丽的，人物都超帅的！（以上只是我个人的意见而已，希望小编看到让你们不高兴的话时多多包涵！）说多说少，我只是希望我们的杂志越办越好，因为我不仅是游戏的FANS，更是我们电软的铁杆！（山东省济南市 九思）

您这个建议不错，但也满令编辑为难的，尤其是飞月……“女性游戏花园”是专门介绍女性向游戏的栏目，但是在国内，游戏一直以来扮演着“男人专用”的角色，并且在游戏的介绍上，也更多偏向男性。能开辟这样一个小栏目固然有我们的用心所在，但说实话我们也看到了这个栏目有太多的不足，并且并没有达到我们当初所预期的效果和反响。就像我在前几期说的，一个栏目如果想要有持久的生命力和吸引力，就需要广大读者的支持。这也就是“格斗天书”栏目迟迟不能复生的原因所在。因此，“女性游戏花园”栏目若想成功，则大部分要仰仗广大女性游戏玩家的帮忙，除了老套的献计献策外，更多参与进来才是编者的目的所在，这个栏目其实也有象征“女性游戏很重要”的成分在。编辑的声音，需要有读者的支持；读者的心声，需要有编辑的回应。因此我们除了介绍女性向的游戏外，给广大女性玩家一个展示自己的舞台也是目的之一。此外，希望广大女性读者能够给该栏目一定的信量支持，像上面这位女读者的来信，其实寄给“女性游戏花园”显然更加合适。



电软在攻略方面应该加强可看性嘛，每期至少一篇剧情攻略吧，读者们要看什么攻略？看的就是那种即使没有游戏，没有主机，也能感受到游戏内涵的攻略。上海 顾瑞睿

话篓 IDEA MISSIVE

电软15期赠品我用两个字——实在！（贵州榕江 邱隆捷）/ 6月热天多，西瓜少不了；6月蚊子多，蚊香少不了；6月闲得多，电软少不了；6月电软多，风林少不了。（武汉 爱琴花）/ 作为一个兰州人，我第一不能缺少的是兰州的牛肉面！但那只是在电软没出的日子！（兰州 无机一族）/ 十年之前我不认识你，十年之后的生活中你无处不在，感谢电软陪我度过N多的日子，生命因你更添光亮。（天津 火山）/ 唉，早知道风林头发比我短，我就不剪了。（深圳 千面古佛）/ 第一次我给家写信，是在高考完后的第二天。之所以不是第一天，是因为我一回家就在床上睡了14个小时——骨髓里的累。在备考的日子里，面对海一般的试卷，惟一支持我的力量就是《电软》。我会在累的时候翻翻它，再去幻想一下暑假里的有ps2的幸福时光。我要在高校里学日语，将日本所有的好游戏翻成中文！（江苏常州 陆洋）/ 追女子要有追踪者的精神。看《电软》要有不怕老师没收的精神！（广西 梁）/ 前天姑姑来我家做客，竟然把年初电软送的手里剑当茶杯垫用了，烫得一塌糊涂，我抓狂。（新疆伊犁 李卓）/ 风林是老成的代表，大象是睿智的代表，雪人是黑帮的代表。（辽宁省 魏云龙）/ 爱游戏剩过爱自己，爱电软剩过爱女朋友。（长春 张德才）/ 昨天试卷上出现了关于木头燃烧的题目 “木头燃烧要达到着火点并与氧气接处” “回答正确！！！”我笑道，全班人都看了过来。 晕！！（南京 yf）/ 欧锦赛可以不看，NBA可以不看，亚洲杯也可以不看，《电软》不看？我咬死我自己！（重庆 Dream）/ 我从不玩家用机，可电软总不能离手，结论：电软是一本性感的杂志。（资阳 R）/ 用电软送的女忍的扇子，都忘了开空调了。（北京 雅~MIYAVI~）/ 风吹日晒，《电软》最帅！！（FoxHound solid snake）/ 经常看见有人说现在游戏没游戏性哈！！把你们的FC拿出来哈！看看有没有你要的游戏性！！（合肥 强化人间）/ 闯家不混乱，电软不好看。风林不恶搞，电软不热闹。——将闯家混乱进行到底。（山西阳泉 庞博）/ 何为一年？答曰：每二十四本电软。（天津 路路爱扬儿）/ 那天做了一个好奇怪的梦，梦到风林跟大象的发型互换了……自从被吓醒后，我彻夜难眠。（四川雅安 言身寸月月鸟）



■ 当年的VF四大铁人，如今不知安身何处……御意见无用珍贵资料……

来一期黑白页的闯家吧！最近游戏闹怀旧，电软也应该随大势。（武汉 巴巴瑞恩）

来黑白，是上期风林特别注明“很想做”的，不过具体要怎么做直到现在还拿不定主意。和同事不断翻看着当年做黑白时期留下来的资料，往事不禁幕幕回现。《电软》是做黑白起家，因此对于黑白其实编辑们是有比较特别偏好的，也因此有时候看起来我们的风格也与其他刊物完全不同。但是在今时今日的全彩大潮下，再搞出这么一过分复古的东西，要冒很大风险。况且，风林来当这个出头鸟，会不会被一枪击落，摔得粉身碎骨，也没人能给做个担保，就这样子，闯家里出现黑白图片是不是能够被大家接受都还成问题。其实怀旧的意义在于能够更清醒的看清未来，而不是只顾图找旧时的成功。本期的闯家怀旧味道有点浓，大家看看合不合胃口，这样的方式不宜制作太多，偶尔来一点希望大家能够捧场。而且可不要只是本人在这里无聊，大家如果有什么“我们当年是这样游戏”之类的文字和图片，能够发给风某，再好不过。

BLACK & WHITE



我们家对面有一个报摊，我一直在那买电软，有一次我去买电软，发现BOSS也在看，看得好专注啊！我自己在书架上拿了一期电软，说："这期这么快就来拉？""嗯……""下期来得时候记得给我留一本""嗯……"BOSS一直埋着头。什么服务态度啊？？连看都不看我一眼，于是我扭头就走了。
回到家我迫不及待地开始看电击，看到一半我才发现一件可怕的事……原来电软真的可以麻痹人……此时的我，双手微微颤抖，心跳渐渐加快，我面无表情，心里却如此激动。（我没付钱……不能怪我啊！）

四川雅安 言身寸月月鸟

不要总盼望经典，如果经典多了，也就称不上经典！也许有的游戏不尽人意，但是因为它们，我们才知道了经典的可贵！认为游戏变的人，也许是你的眼光提高了，也许是你更现实了！

——新疆库尔勒 最爱雅典娜

自恋&自爆 极品真人秀疯癫

风同学，我对你们电软一班编辑的自恋越来越不满了。你们用不着自爆太多，自我感觉好过头了会不思进取的。当然你和你的同事会说自爆是广大读者的热切希望，你们没有"自我感觉好过头"，你们的进取心不用我来操心等等。真的是这样吗？你们工作中最大的乐趣之一是充分享受自己被玩家追棒的感觉吗？是就是吧，你们有权这样。但不要将它一再流露在杂志里，没有一份杂志会像你们这样得意洋洋。不要忘了普遍现象所包含的平实道理。（贵港市 吹泡泡）

自恋：自我崇拜并过分关心自己的完美的一种心理状态。词义如此，读者的提议让编者后背略感汗湿，难道真的出现了这样的情况吗？从我们开始策划杂志新的内容，不让陈旧的形式束缚编辑们创作的灵感，到现在创立国内游戏杂志从文字到影像新的表现力，一路总结下来还是比较成功的。包括读者的反响。或许编辑们本人过多的亮相让人有所误解，但风某人在这里可以保证，这里绝对没有夹杂任何自我崇拜，自我炒作的成分，编辑们的目标只是想把栏目做得更有趣一些。当然，或许这样的形式并不被一部分读者所接受，也因此，自认为"不应该出来害人"的风某已经很久没有出现在镜头中了。但是，这种以真人表现的形式并不会被放弃，相反，编辑们会更加谨慎思考制作的方式和表现的细节，不要让我们本是好意的成果出现戏剧化的错位。我们的职责是编辑好杂志的每一个版面，制作出更加精良的内容，用最好的方式去表现杂志所要表现的精彩。如果说有"自我感觉好过头"，我想吹泡泡读者真的可以放心，这样的事情从没发生过。

初恋



■我是电软的老读者了，也是电软把我进了这个精彩的游戏殿堂，我在这里由衷的感谢电软，我的生活因为有了电软和游戏真的变的无限精彩。过去的事真的不堪回首，我真的好几次想要和电软分手，因为那时的电软真的很差劲，和其它杂志比几乎没有任何优势，可是每当电软出新刊时，我出于习惯还是买下了，越买越舍不得放弃，毕竟人对书也是有感情的。

■电软是我自己掏钱买的第一本书，更是第一本游戏杂志，就像是初恋的感觉，就算有再多好女孩子（游戏杂志），朋友再做媒（推荐），我也是忘不了电软的，也许没有了当时的激情，变的平淡了许多，但我始终不放弃。现在好了，电软就像是如梦初醒的睡美人，光彩照人，电软和我经过了一段低潮后，重新又有了恋爱的感觉，我很欣慰，电软没让我为她白白苦等了几年，没让我为她白白给朋友嘲笑了几年，我真希望电软能和我走到永远。

■我相信电软不光是我初恋，一定有许多和我年龄相仿的人也和电软有一段初恋吧，人都是有感情的，身边许多人最近又开始看电软了，还给了电软一些的肯定，网上到处可见想找回初恋的人的留言，个人觉得不说十全十美吧，至少电软现在什么都不差，完全有重回老大宝座的实力，电软要加油啊，你的努力已有了回报，要再接再厉，不要怕失败，因为有我这样的恋人（读者）永远支持你。

——上海 郡驰俊

前两天在展览馆广场闲逛，偶然间看见了久违的蜻蜓，很少，只有一只，突然间意识到有很多年没有见到蜻蜓了。回想小的时候一到夏天，同伙伴们在公园空地上捉蜻蜓的日子真是无尽的快乐。可现在随着北京的环境越来越差，蜻蜓真的很少见了。这次的重逢又让我不禁为现在的游戏界感到悲哀。没有了游戏性的游戏就好像没有了蜻蜓的夏天，风林不觉得吗？（北京 李旭）

真的没有游戏感觉的话应该尝试GBA



现在大家都在说对游戏没有兴趣了，可是我怎么都感觉不到，我想玩游戏都快想疯了，可能是因为我在外地读书没时间玩的缘故吧！55555555！！！！

——南宁 龙の真影

就像前页有位读者说的，找不到游戏的感觉就把FC拿出来，看他找得着找不着……这样的做法虽然没有什么根据，但或许真的可以解救不少人于痛苦。值得关注的FAMICOMMINI现象，成为今年以来的最大热点，必须指出这些完全移植FC的GBA游戏是面向老一代玩家的，对于那些没经历过FC时代的玩家来说，FAMICOMMINI的意义就不是很大了。拿出GBA，或许可以解决一大票人……

从性能上看，NDS就是笔记本，PSP是台式机；从价格上看，NDS是台式机，而PSP才是笔记本。（北京 姜帆）

高考完我才后悔，怎么没用金手指！（保定 火山）

北京今天下午5点时下雨了，正赶路去中影看特洛依的我只好去商店门口等雨停，正好就拿出电软看，等我抬头天晴了，再看时间：6点15分！！！！！！电影是5点50的…残念……（浙江 wayen）

建议你们做一个电软版的BIO，由飞月演JILL，风林嘛，一定要演狙击者！（湖南耒阳 血红闪电）



初三、高一、高二、高三、高四、大一、大二、大三、大四、大五一直都有电软的陪伴！现在工作了，还是电软在我身边。她就是我的女朋友~！ 吉林 四平 silenceliu

小弟有一个习惯（可能也是众多老电软FANS的习惯）——在上厕所的时候看杂志！！可是在前段时间我上厕所的时间越来越短！！其原因便是电软不那么耐看了。正愁找不到正当理由霸占寝室厕所之时……她出现了……电软2004第15期！！这期特别耐看！！在厕所里足足呆了近两个小时（决没有乱说）……希望小编们要继续加油啊，总有一天我会将底蹲穿的！！（成都 JJNKJ）

人是个怪东西，你给的越多，他便不停提要求。见证了电软从黑白到彩色，不管是好是坏，电软依然是我的最爱，显然这已是一种习惯。但越是深爱的东西，就越希望它是完美无暇的，自然要求的也就越高。当要求难以达到的时候，当然会生气，会发脾气，会抱不平。我想我是这样的，其它读者也类似吧。希望可爱的编辑们能忍受我们的小脾气，毕竟我们大家是爱电软的。说了这么多，其实最想说的是：理解是双向的。（逍遥阁 蓝橙）

看电软，有个明人，可以知道自己不是最弱的；看电软，有个龙哥，可以知道自己不是最聪明的；看电软，有个黄金IC，知道自己的画不是世界上最好的；看电软，有个风林，知道原来世界还是有色彩的；看电软，有一帮人，知道自己还不是最苦的！（石家庄 暗淡咖啡）

尘世的庸俗造就了桀骜不训的李白，乱世的悲欢离合造就了豪情万丈的“桃园三结义”，科技的进步造就了如林的百亿富豪，教育的“科举”造就了集万千荣耀于一身的状元；而编辑的汗水和游戏FANS的追求造就了伟大的电软！FANS是可爱的，众编辑更是可敬的！（重庆 KELLY13）

蚊
——か——

夏天游戏严防蚊虫叮咬



我们的目标是——没有迟到

超强事件！！近日PS2读碟不畅，于是我就将其打开准备擦擦光头！！没想到在上盖竟然结了一个蜘蛛网！！我正想将它弄掉，没想到竟然又爬出了一个蜘蛛！！其体积大约3个米粒大小，速度奇快，一眨眼就没了！！不知道风林有没有碰到这种情况??蜘蛛网很吸灰，机子里被弄的脏西西的！！不知道蜘蛛是怎么爬进去的??在里面不嫌热吗??在里面又吃什么呢??不会蜘蛛吃光头吧！！那就惨了！！（蚌埠 风树月影）

STG NO.1目前应该是哪个游戏呢？最新玩了一下DC斑鸠，感觉素质很高！音乐系统画面关卡设计没的说，快赶上偶心中1945了！你觉得呢？（石家庄 STG饭）



斑鸠虽好，但在风某心目中，还没有STG超得过1996年RAIZING开发的被业界美誉为“九十年代最杰出的射击游戏”的街机作“苍穹红莲队”。这款游戏采用SEGA开发的与SS有高度互换性的“ST-V”基板制作而成，同年在街机厅彻底轰动，次年以完全移植的形态登陆家用机SS平台，并且成为家用机上超热门的STG。相信现在仍有许多玩家与风某一样喜爱这款射击，除了游戏精美的画面效果外，现在看起来同样酷毙的巨大中文字体，使该作在众多STG游戏中轻易脱颖而出。

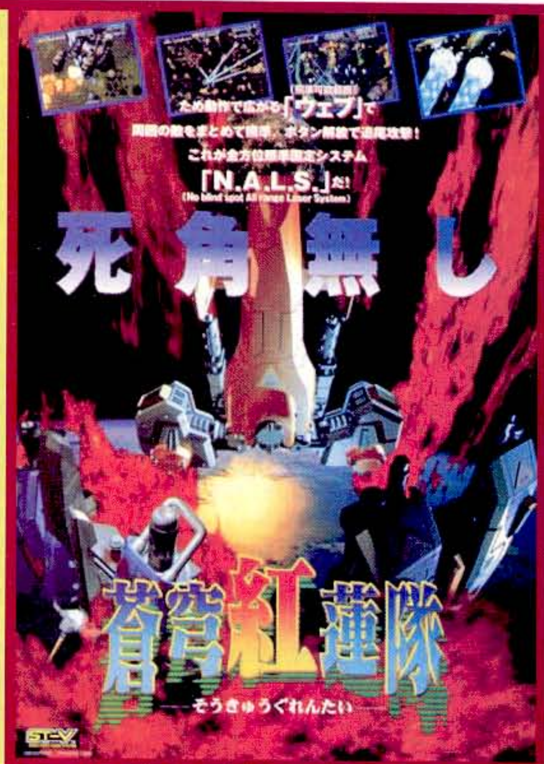
「没有死角」才是真正的好射击

苍穹以完美的射击感觉和完善的武器系统成为STG游戏的典范之作，但真正可以使这款游戏成为不朽经典的却是其高深“无死角”设定。我们知道，绝大多数的STG游戏都有死角的存在，包括一直备受玩家推崇的彩京系列，以及凭借华丽弹幕数吸引人的首领蜂系列，实际上都有死角存在。甚至于，成为现今STG标尺的“斑鸠”也是有死角的。而在苍穹中是没有死角设定的，也就是说，在游戏中是不存在绝对安全的隐蔽位置的，任何点都可以被敌人攻击到，玩家在游戏中需要不停的找寻敌人的规律来躲闪弹幕，因此你看不到完全一样的游戏模式来完成游戏。

系统上的最强，换来的自然是经久不衰的游戏人气。但风某还是要再提一下俗气的画面和音乐，苍穹在画面上的造诣即使放到今天仍旧是令人感动的，巨大的飞船在云雾中淡出，密集的陨石在飞机边擦过，众多的敌人战舰以排山倒海之势压迫而来，这样冲击的表现力在任何STG中都是见不到的。音乐方面也是值得玩家一再欣赏的出色，由著名音乐人崎元仁创作的音乐，配合巨大的游戏场景，给人的震撼实在难以言表。可惜的这张CD没能收集到，有条件的读者推荐收藏一张。



风某的成绩是使用国村驾驶的“鹏牙”在标准AC难度不接关翻，996万……没过1000万，献丑了。



SEGASATURN版・1997年2月7日・5800日元・CD一枚



ST-V基板完全移植SS，完全再现街机效果，整体效果远比后来的PS版更加出色，完全忠实。请使用SS的RGB线找寻原作浓烈色彩，STG史最强的游戏画面效果在家中通过SS完全实现。

一切都在进化，一切都在改变，惟一没变的是那个名字！——《电子游戏软件》，还有那颗热爱《电软》的心。戏伴我数十载，《电软》陪我走过三个春秋。 广东省 流沙

就当我都不懂

不知你是否能看到我这封信，更不晓得你能否看懂我这摇晃而潦草的字迹，但我还是满怀着激动的心情写下了它，希望在这个刚踏入端午节的时刻我能获得一份好运。

此刻我正坐在开往北京的火车上，手里捧着（事实上是拿它垫着）本电软来给你写信。电软十年了，而我也陪着它走过了六年。如果一直什么也不说（我连张回函卡也没寄过），难免有些遗憾，于是"热血"+"气合"就提起了笔。

手头上的这本136期的电软我看了好几遍了，每每都有些冲动，总想说些什么，我想在这个渐渐靠近首都的时刻终于可以爆发了。NDS和PSP脚跟挨着脚尖地来到了我们的面前，看着电软的介绍，心里总有一点特别的悲伤，既为老任也是为了索尼更是为了广大玩家。索尼将PSP的内存扩大到了32M，这让大家都能想到它对PS2的"可移植性"，很容易预见，PSP上必会出现（特别是前期）大批的冷饭，索尼无疑是精明的，各大软件商也都是不傻的，那么本身就几近泛滥的冷饭行为必将更加盛行。这样的游戏，玩起来会是开心的吗?

反观任氏，DS以"半脱胎换骨"的姿态走上了台来，它并没有沿袭"GB"这个光荣的封号，用一块触摸屏一玩新、玩创意，这是十分难能可贵的。说它"半脱胎"仅仅是因为它的外形过于缺乏新意，属于"让人看到就能联想到N台老式手掌机"的定位。但外形并不能代表什么，抛开它不谈去仔细思所任天堂，思索岩田聪的想法便会看出一些值得赞许的东西。游戏业越来越不景气，这从一家又一家的大型游戏公司纷纷选择了合并就能看出一二来，为了盈利，厂商们不得不从各个方面来寻求出路，降低成本就是其中之一，而冷饭再炒就是最佳体现。各个平台游戏一而再，再而三地拿出来给我们嚼，这滋味真的好吗? GB系亦是如此，看着GBA上一款又一款FC、SFC等主机上的冷饭，岩田坐不住了，任天堂坐不住了，于是NDS便悄悄地酝酿并推了出来，单从这一点来说，它值得你为它扳到巴掌疼了。不过商人毕竟是商人，利润才是他们的目标，创新必然会获得新的市场，只是份额的大小问题，当初VB也是挺有创意的啊。

先把这一丝悲凉打住，把东西再看得深一点，特例再回头看看索尼。PSP和当初PS用了相似的定位来大打时尚牌，其实就已经赢了，为什么? 这就是索尼精明之所在了。我读过索尼的发展史，自从半导体时代开始它便对产品的定位有独到的见解，一件商品筹划之前必对其市场定位有极其深入的研究。如果说PS的成功源于定位明确的话，那PS2甚至PSP未来的成功就因为"前人种地后人食果"了。PS吸引并创造了一个具有生命力的市场，它的后续作品就在一步步地巩固并完善着这个市场。市场是索尼创造的，只要控制好它必然会为索尼效力，看看SS、DC、N64乃至NGC，哪一个主机的软硬件不是为了游戏性打造的，而又有哪一个真正切入了大众化市场呢?（在这一点上无法把XBOX拉进来，从某种意义上讲它与PS系是相似的，但它对PC玩家和欧美玩家的"侧重性讨好"导致了它的市场份额也难以有所提高）。再来看看掌机市场，几乎就是GB系一统天下的局面，然而这胜利却是脆弱的，GB系的主要用户是12岁以下的儿童及18岁以下的"便携游戏爱好者"，此处不得不提"便携"，因为一部分玩家是不玩或很少玩家用机（特指电视游戏机）的，这也就是索尼来这里分羹的部分原因。从PSP的定位来看，索尼要拉的就是三类客户：一是上述的便携用户；二是PS系主机带来的以玩到"掌上的PS2"为目标的簇拥；三则是一些新的因为爱好新奇电子设备的年轻一族，也就是索尼向来所拉拢的lightuser。PSP既是索尼的探路石，又是索尼王朝延续下去的重要一步。市场是流动的，但索尼这样的操盘手应该可以把握好市场方向，所以PSP势必用一再的风度来战胜NDS，虽然我更希望DS能赢。

PS：写完已经是两点了，不知不觉两个小时就这么过去了，坐在摇摆不定的列车上脑袋还是有些不太清醒了，中午到了北京再赶一天的路才能到家好好睡一觉，唉……我是学国际贸易的，上大学花了家里很多钱，这本136期的电软是我省了二十天早饭（一天五角，其实本来早饭钱也就一块）买的也是我这半年来买的惟一两本电软之一，很少看电软了，不是因为不想，尤其是这一年来电软的革新让人能看到蓬勃的生机，也是没办法。相信全国有千千万万个和我一样的玩友，我想我们都会一直为你们加油的！

（甘肃兰州 章哲）

NDS和PSP一出，除了扰动一大票只看不买的凑热闹者外，也让认真的去体验游戏的人屁股发热，稳坐不住。每次发售新硬件，我们都会遇到近乎同样的问题：到底那个会赢？而网络上对于这个话题的讨论更是热火朝天，那些分析得头头是道，自认满腹真知灼见的玩家总是可以在主机没有出之前根据大码的数据文字来做足先知游戏，尽管他自己也知道这样是毫无意义的。因此，风某现在对这样的话题略有回避，更愿意听取对此感兴趣的朋友来发表意见，希望能够从中得到一些新的论点来支持新的文章。其实，与其讨论"该怎么赢"，倒不如来说说"为什么会输"，这样，有些事情可以看得更清楚些。



风木木同学，偶觉得你们编辑整天都过着昏天暗地又非常糜烂奢侈的生活哦……（辽宁 救世主）

您光看到我们风光的那一面，却没看到"缺觉"的那一面，黑眼圈是时刻相伴的。特别是对于男编辑来说，本来就不善于自修面容，因此每次杂志完成一期后见到最多的就是无精打采。这点风林的朋友们应该非常清楚，经常是深夜仍然可以见到本人的身影……因此，很多想来电软工作的朋友，风林都在其念头成型前劝告再三。其一，不爱睡觉者再考虑编辑工作。因为实际上在电软很少能够满足你正常人的睡眠，每到杂志收尾阶段，越是杀到不分昼夜的程度，根本没有正规的作息时间。其二，未成家者再考虑编辑工作。这是因为杂志制作需要花费大量时间，加班加点是经常的，如果拉家带口，那必然心力憔悴，时间长了越发疲累。其三，对屏幕之类的器材有特别偏好者再考虑编辑工作。因为我们工作绝大多数时间是在电脑和电视前完成的，因此整天面对同一个事物，如果心理不稳定的人或许会诱发某些疾病也说不定哦。因此，这位辽宁的读者，您太不了解编辑工作了，您以为这是份美差，其实在这里犹如地狱煎熬。但自己一直比较奇怪的是，为什么我就是喜欢这样呢……

幻之神作漏掉了这个……死亡凤凰



突然想到了曾经"GC独占五强"之一的震撼游戏，在上期的"幻之软件研究所"中显然我们把这款半途夭折的游戏忘记了。如果没有宣布停止开发的话，大概现在我们已经可以玩到了，销量会有多少呢？无论怎样，这款游戏都应该算是比较传统的STG游戏，消失得可惜。

暑假与涨价

暑期前一周，是主机调价的开始，这在历年的零售市场上都可以看出来，因此每到暑假很多玩家都有可能因为水货的涨价而付出沉重的代价。这就是购买时机的问题和把握了。本刊的"市场风标"栏目将密切关注市场价格动向，尤其对于一些大家伙的价格降幅，将会特别注明。加上最近海关严查加紧，一些水货商损失惨重，而直接反应情况的就是货品的价格。

其实暑期并不是玩家购买主机的最好时期，软硬件的跌浮在这段时间是非常明显的。有些玩家为了能够在暑假里好好享受一把，也只能忍心咬牙被宰，而得意了水货商。

第二次给家写信了，看见了外国人玩N-GAGE我也照了一些，用SP哦！不过离镜头太近，照片效果都不好，这次瞧见了"PS3的N-GAGE进行时"心怪痒，挑了效果最好的一张寄来，能登就登，不能的话也给你看看吧！这些照片都有来历的。（四川 一诺）



每次我的提问被无视我就觉得我与电软的距离很远，看到一些无厘头的提问木木被回复我的心就更失衡，如"生2要不要移GC啊"（这个人是不是火星来得）"一句话！卖还是不卖！"黄又南

大墙画廊

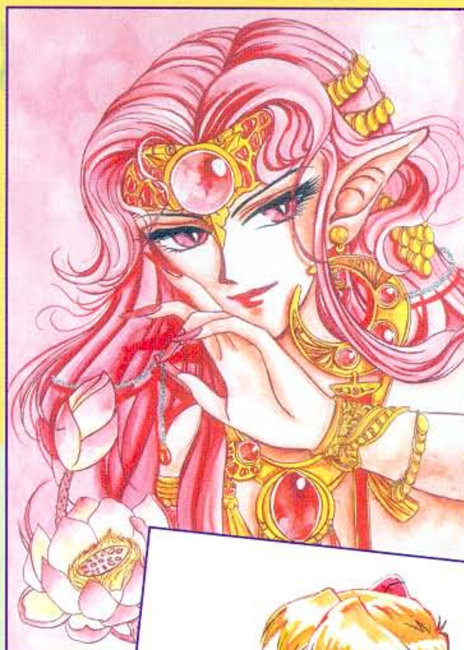


留言板 飞月

电软卡通形象征集活动目前正进行的如火如荼，每天飞月都能收到很多热心读者寄来的设计或是建议。除了感谢、感谢再感谢以外飞月无以言表，这次特别选登了几张比较出色的作品，供大家欣赏参考。另外，应广大玩家的要求，本次卡通形象征稿时间将延长到8月20日。期待各位的大作！

本期 vol.107





↑→希望 红莲 黑精灵 湖南

黑精灵的画稿向来是惟美飘逸，质量颇高，总觉得这2幅作品很有CLAMP的味道呢。



↑ASUKA 何宇光 新疆

身边的男生全都喜欢明日香，飞月喜欢的凌波丽为何就没人画呢，抗议！



↑明星大乱斗 何礼 湖北

大金刚、啪啦啪、马里奥、卡比，这几个家伙要是来场大乱斗还真不知道孰胜孰负呢。

↓各有所思 胡玉珊 广东

呵呵，画的虽然简单但是越琢磨越有趣呢。



电软卡通形象设计大赛 参赛作品选登

卡通形象名称：几咽

作者：华尧







卡通形象名称：电狗

作者：何志松





卡通形象描述：我这次设计的卡通形象是只小狗，尽管它一点也不像只狗（笑），因为电软是94年创刊，94年是狗年，所以我想设计一只狗的电软形象，我认为这样比较有代表性。给它起了个名字叫"电狗"，英文名字是数字"10"，10周年嘛！想到这只狗是今年诞生的，今年是猴年我就给它加了一对猴子耳朵（笑起来更像个树袋熊）。

钢之炼金术士手机挂饰

本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款钢之炼金术士的手机挂饰，不管是酷酷的徽章还是卡哇依的爱德华，都是你手机的最佳搭档。

钢炼随身带



Xenosaga EPISODE II ゼノサーガ エピソードII Jenseits von Gut und Bose 【善悪の彼岸】

异度传说2·善恶的彼岸

旧米尔奇亚，空前的混乱正在展开他的波纹，嚎叫、火光，将宇宙深处的动荡放大在了这一个扭曲的星球之上。

人类自身的衍生物人造人来亚利安正在这场"米尔奇亚纷争"中集体暴走，用失控的破坏和杀戮来体现他们一直以来悲哀的价值。

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004.6.24
	类型：RPG	价格：6980日元　其他：——

而正坐在船舱中的VECTOR局所属特殊来亚利安加南而言，面对着这一切的凄惨景象，脸上却是不明意味的平静。从舱门处走进一个蓝发的少年，加南只知道他的名字是凯奥斯，温和的语调掩藏着这个合作调查者的真正身份。当加南和凯奥斯坐进ES机甲阿修罗之中，一切的注意力都集中在了这场由U-TIC机关挑起的争乱中，要在满目的战火丛中搜索在地面展开的U.R.T.V部队。

自从米兹拉希博士死亡后，星团联邦和U-TIC机关被迅速卷入这场米尔奇亚纷争当中，然而，争乱发生的真相却一直被掩盖在历史的表象之下。

米尔奇亚城市的街道被战火蹂躏，尚未完全被吞噬的昔日繁华痕迹加重着这场悲剧的意义。

而加南和凯奥斯将要搜寻的联邦政府对U-TIC机关特殊部队U.R.T.V，他们仅仅知道这是些与佐哈鲁连接的人型兵器，而由他们开启的更大的波乱却没有多少人能够预见到。

而加南，也仅仅是在这一层迷惑中展开他们的任务。



基本系统

CHECK 1 探索模式

移动	L3
障碍物破坏	□
障碍物目标切换	L2/R2
调查	○
开启菜单	△
阻敌地雷	以□键破坏，不但能中止敌人行动，而且接触战斗后更能获得BOOST槽的积累

CHECK 2 ES战斗系统

基本攻击为指令型、△和□两类技巧分别有不同的属性。P主要表示为物理攻击，E表示为以太能量攻击。

HP槽下为EP以太能量槽，最下



部为EC能量槽，每攻击行动一回可累积25点，在100点以上可按X键选择SPECIAL发动必杀技。同样具有P、E等攻击属性，要随敌人的特性针对使用。

CHECK 3 对人战战斗系统



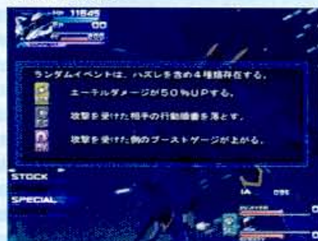
★ST槽

行动回数，可通过STOC K指令以及道具增加，使角色攻击技由三段上升至最高五段攻击。

★BOOST槽

通过己方攻击行动积累，1以上即可按R2以及△□○选择相应的角色发动BOOST，在下一回合立即行动。有双人组合技角色以及合体以太能量攻击也靠BOOST来发动。同时，某些具有浮空技的角色在将敌人浮空或击倒在地后，发动BOOST，下一角色即可对敌人施行大幅提高伤害的连击，是快速击倒敌人的主要方法。

★回合状态槽



以图表方式表示在当前回合下敌我双方行动的辅助效果。

CTC——50%确率发动提高攻击力的必杀效果；

BST——BOOST槽增加几率上升；

SKL——击倒敌人时得到技能点双倍；ETR——以太能量攻击力50%上升；T·C——受到攻击的对手行动滞后。

RV——受攻击方BOOST槽上升；

SKL——击倒敌人追加技能点。

★敌方BREAK域

以ABC来表示敌人所处的战斗域，攻击指令与对方BREAK域相同即能达到最高的伤害。战斗中首次以攻击招探测出对方的BREAK域，今后此种敌人的BREAK域就会表现在状态栏上。

CHECK 4 技能升级系统

以战斗后得到的CP值开启技能等级，SP值学习具体技能。在某一技能等级的A~H分级任何一级技能学满后即可得到相应的CP值，并且能开启下一LV的技能。

选择角色状态即可配备相应的辅助技能，而习得的以太能量技能和属性上升技能则自动追加配备。

天边传来耀眼的蓝光，缥缈的歌声在这光亮之中扩散开来。

"内比莉姆歌声"，这个从凯奥斯嘴中吐露出的名字如此的神秘，只是悠扬歌声背后的危险却像无边的网，笼罩住一切被卷入这场纷争中的人。

如今，ES阿修罗就陷入了U-TIC军ES的包围之下，被"内比莉姆歌声"干扰的阿修罗根本无法正常的作战，眼见即将要被包围的敌方ES捕获。

轰然声响，一台绿色的ES瞬间驱散了U-TICES。开启了战斗过载的机甲后，神秘的机师仅仅用手里的长剑即劈开了自背后偷袭的敌人，令加南二人为之震惊。

弟月紫苑上尉，这个一头长发的男子告知，这次纷争的焦点是U-TIC机关为了取得一份代号为"Y资料"的极密数据而引起的。

而当弟月将他们带领到U.R.T.V展开地点入口处时，一尊女神像毫无征兆的在他们面前倒塌。

"紫苑，久违了。"紫色的短发，散发着戾气的紫色双瞳，一名佩剑的男子居高临下地望着他们，言语之中有着将他们生杀予夺掌握于指掌中的自信与傲慢。而联邦军上尉弟月紫苑自然最清楚面前这个宿敌，U-TIC机关军上校玛格里斯的可怕之处。

Boss 1 マーグリス上校

HP 1000　S.Pt 150　C.pt400　EXP 2500　BREAK CB

普通道具 ゼータジストDX　珍稀道具 スキルドラッグE

以△□针对玛格利斯的BREAK域进行攻击，在击倒其之前保持100以上的HP可防止其最后一击。

剑身相交的火星在雨中飞溅，刀光如虹，剑气似电，紫苑被玛格利斯逼得连连后退，如果不是倒塌的石柱阻止了玛格利斯的雷霆一击，紫苑几乎就要丧生在对方的刀下。

虽然暂时退去了这名可怕的敌人，紫苑脸上的担忧却一无消退。将入手的资料传送到加南体内后，紫苑慎重地将资料碟扔到了底层废墟中。阿修罗尚且还能运作，凯奥斯让紫苑和他们一同离开，但紫苑却为了一个不明的赎罪理由要留在这里，只是嘱托他们将这份资料公开于众，让世人明了这场纷争的部分真相，随即一跃离开了他们的视线。

夜雨茫茫，米尔奇亚到处散布着破坏的余响，局势一如加南与凯奥斯的表情，变得越发的迷茫……

CHAPTER 1 第二米尔奇亚

十四年的纷乱从未停止过他在阴影之中的滋长。

教堂的灯光将一切涂饰上了一层辉煌。

面对着教皇，身为审问官的玛格里斯一脸不容怀疑的忠诚。掌握着“Y资料”的百式观测用来亚利安MOMO正要被星团中掌握着许多重要机密的财团クーカイ·ファウンデーション转移到“米尔奇亚纷争之后”兴建的都市第二米尔奇亚，UMN管理局将要通过观测MOMO深层意识领域来获取“Y资料”的相关信息。

受教皇指派，玛格里斯安排好了强夺百式来亚利安的行动计划。而对于玛格里斯提起的MOMO“Y资料”来源的那个特殊U.R.T.V阿尔贝多，教皇只是一脸的不屑，根本没有理会的意思。

“哼，多疑是年老的额外产物。孱弱的病犬最多只能依靠它的吠叫罢了。”

回到自己指挥室的玛格里斯，与部下贝蕾格莉进行着视频通讯，询问百式来亚里安强夺计划的进行程度。

“这一次的作战只是我异端审问官的个人命令，因此，允许你使用ESイサカル。”



为抢夺“Y资料”而出动了搭载有与佐哈鲁同时挖掘出的アニマ之器的超强ES，显示出玛格利斯对这道机密的极端注意程度。但即便是面对着自己的心腹部下，玛格里斯不动声色的表情依然让人难以察觉到他心里的意图……

进入到第二米尔奇亚，从天之车归来的紫音等人终于卸下了一身的疲惫。紫音要将KOS-MOS引渡到VECTOR二局，而MOMO则要被送到UMN管理局进行深层意识领域的观测。

当MOMO听到自己的“妈妈”由莉·米兹拉希博士

已经来到第二米尔奇亚，并且要和自己见面时，兴奋立即充盈了天真的脸庞。而对于MOMO的护卫

捷奇而言，从明了自己过去的米兹拉希博士脸上，看到的只是记忆的阴影。

当MOMO在车上专注的问起身为接触小委员会领事的妈妈时，却没有想到过危机即刻扑来。两驾ES丝毫没有顾忌地出现在街道上空。MOMO从一开始的惊慌中迅速的冷静下来，坐到车头，尽力摆脱紧跟不放的两驾ES，直向坐标点2089驶去。虽然靠着朱尼亚的枪法，用一罐灭火器爆炸的烟雾暂时挡住了敌人，机车却也撞毁，只好步行尽力摆脱追捕者。



第二米尔奇亚市街

一路上固定地点会有紧追过来的敌人，抓住有限的练级机会，在BOSS战前尽力提升等级，并且学习技能。

Boss 2　０－８８

HP 3360　S.Pt 450　C.Pt 600　Exp 5800　BREAK A　弱点 以太／雷／突　普通道具 SHP002　珍稀道具 ＧＳＴダブル

MOMO的○攻击对这一关底特别有效。同时针对这一关底具有的全体攻击手段，最好在此之前让队中一名同伴学会全员加血的LV2技能メディカオール。

在途中部分障碍物中躲藏有敌人，为了尽快提升等级，尽量打倒每一个路上出现的敌人。

直升机降下的四名士兵行动较快，经常能形成几人的连续攻击，有一定难度，因此打倒第一轮追击士兵之后，尽量借助两个豁口躲避扫描线。

Boss 3　パイラム

HP 3360　S.Pt 400　C.Pt 450　Exp 6200　弱点 物理攻击／B／气／雷／突　普通道具 ＳＨＥ００２　珍稀道具 スピード

Boss 4　スキュータム

HP 4800　S.Pt 500　C.Pt 150　Exp 6800　弱点 以太攻击／B／气／雷／突　普通道具 ＳＨＰ００２　珍稀道具 チャージバースト

最初集中STOCK先击倒攻击力较高的スキュータム，同样MOMO具有以太属性的○攻击对机体类型关底有效。针对パイラム的全体攻击，最好队中配备两名习得メディカ、メディカオール的角色，这一战没有太大的问题。

击退了两架ES之后，贝蕾格莉驾驶着性能更为强劲的イサカル出现在上空，幸好有加南驾驶着阿修罗及时赶到，两架机体在上空周旋，相持之下谁也没有想到，这两架ES之间产生了异常的共鸣。不明白为何会发生共鸣的贝蕾格莉只得中止了作战，带领两名部下离开第二米尔奇亚。

机体之间共鸣的光亮融入了朱尼亚的眼中，慢慢荡漾开一片记忆中的蓝色：

夜雨在当时还被称为鲁贝多(赤化)的U.R.T.V朱尼亚脸上无尽冲刷。当他抱着尼古莱多(黑化)行走在米尔奇亚的街道上时，尼古莱多止不住的血在雨中不停的变淡，而这儿时的同伴无力的语气，只是在安慰着鲁贝多。

坐在机体之中的卡奥斯，看着这两名U.R.T.V变异体，深绿色的眼瞳已经穿越过如网的雨丝，看透了他们孱弱身体将要担负的厄难和命运。

鲁贝多躺在卡奥斯的肩头终于支撑不住晕去，而编号为667的阿鲁贝多(白化)却已经失踪。根据记录编号为666的鲁贝多与阿鲁贝多是人工培养的连体双生儿。虽然通过手术使其分离，但鲁贝多的右胸却经常能感受到阿鲁贝多心脏的鼓动。

这种跳动的节奏一直萦绕在朱尼亚的耳边，如今看到了十四年前的又一位救命恩人，这种生命里早已刻定的印符又一次变得清晰了起来。

另一边，紫音回到



了VECTOR二局，了解到了目前事态的严重性。人类之间格诺希斯异化现象正在扩散，最严重的情况下几年之内就有可能在所有人类之间传播开来由此遭受到灭亡，而120个以上的类太阳系圈也会因为格诺希斯的影响而消亡。面对如此紧迫的时态，佐哈鲁计划成为拯救灭顶之灾的唯一希望。而VECTOR开发的KOS-MOS第三类型武器装备却是在这种最恶情况下唯一能抵御格诺希斯侵袭的人工手段。配备上这一装备的KOS-MOS将要担负起深入旧米尔奇亚发掘佐哈鲁原体的重要任务。而佐哈鲁的控制中枢乌独在近期出现暴走迹象，是什么原因引起这种动荡尚未查出，但旧米尔奇亚星域已经出现了一些征兆。但这种动荡本身却有可能会引起新类型的格诺希斯现象，一切都是个未明的不安定因素。KOS-MOS新装备两肩的相转移系统有希望能够平缓乌独的这种异动。KOS-MOS在加装这一装备并经过调试之后，就要出任这一危险的任务，紫音的脸上立刻写满了担忧之色。

将KOS-MOS移交工作完毕以后，紫音低头走出了房门。凯文，这套装备的设计者，如今这个名字再一次静静地从紫音心口淌过。

为拯救全体人类，凯文设计出了KOS-MOS。

"是的，她正是为了这个目的而诞生的。她的醒来正是人类朝向未来的引导。"

当时的凯文，目光是如此坚定的在紫音脸上凝住，虽然身边这道声音已随时间永远的流失，但在KOS-MOS身上已经留住了凯文永远的信念。

"她并不是单纯的兵器，她的诞生将人类未来的价值观一举改变。不是为了破坏和杀戮，她将引导人类走入理想世界之中。"

KOS-MOS公测发生的暴走，使紫音永远的失去了这位尊敬的先辈，而行走在如今的VECTOR局中，却只余下紫音独自的缅怀。

市街地

从那只机械兔子处正式开启G2 PATH。在各场景中都有相应的NPC有各种任务交给玩家，一旦完成之后就会有各种技能解除KEY以及重要道具的奖励。玩家可在移动状态下随时开启菜单检索已经获得的任务



和完成程度。完整的G2 PATH全部任务内容和解决方法将在下一期的研究中为读者提供。

和前作一样，在各场景中都有隐藏的SEGEMENT红门，进入后能得到珍贵的技能解除KEY以及各种重要道具。解除钥匙的获得也有一定的条件。完整18个SEGEMENT的资料也在下一期的研究中完全揭载。

MOBY DICKS咖啡馆，紫音已经很久没有来到这里。装饰一新的咖啡馆似乎已经把过去的痕迹抹除，然而往昔却难以从心上真正的卸下。从老板那里听说哥哥曾来过这里之后，紫音就显得有些紧张。而当老板跟走进的客人打招呼时，意识到某些事情的紫音躲在了墙角，但无论她如何向朱尼亚摆手势，朱尼亚总不能领会她不想让哥哥看见的意图，沉不住气的紫音失口叫了一声，却正好让哥哥紫苑听见。面对久未见面的哥哥，紫音脸上全然是复杂的情绪。

MOMO在ク一カイ・ファウンデ一ション财团董事之一的该南（尼古莱多）带领下面见赫尔玛代表，即将开始百式来亚利安的深层意识领域观测工作。

而走出房门的该南用自己的精神力连接上了身在宇宙空间的少时伙伴阿尔贝多。

"我希望能以和平的方式来解决目前的事态。"

"和平？这难道能表示我们'黑白'之间的友谊吗？"阿尔贝多的声音带着无尽的嘲弄意味。"别以为我不知道你真实的身份，'处刑人'。"

"我已经把这个身份搁置很久了。"

"是真的搁置吗？还是一直在鲁贝多的身边等待恰当的机会。我一直都在期待着你的活跃。"

在该南的精神念力之下，阿尔贝多的手臂飞离了身躯，但和往常一样，拥有再生能力的阿尔贝多又长出了右臂。而该南同时也受到了阿尔贝多的精神影响。

"这个家伙计划要和乌独进行连接，但鲁贝多会有什么打算呢……"

该南似乎提前预料到风暴的到来……

第二米尔奇亚八区，峁月家。紫音很久未回的家由诊所变作了一家古书店，日式古典的院落铭刻着地球遥远的历史。而对于紫音来说，家里环境的变化却在提醒着自己家人的分散。面对自己两年未见面的哥哥，紫音的表情说不清是依赖还是陌生。

当紫苑又提出让妹妹第二天给父母的墓前献花时，紫音的情绪终于失控，墓土之下埋葬的到底是父母还是他们失踪的真相，哥哥从无解释，这也是兄妹俩人之间始终存在隔阂的原因。

夜月悄然给庭院披上一件纱衣，微不足道的一点烛火却始终吸引着迷路的飞蛾，一缕轻烟，一只飞蛾就在紫苑和凯奥斯面前斜斜坠落。

"从狩猎开始发展的人类，将火作为他们最重要的工具。随着探索未来的意识不断加强，这类工具的作用却跟随时间一起发生了变化。在这一点灯火之前，人们忘了自己本来的存在意义，而为着无谓的东西奔忙。如此想来，我们人类和被烛火吸引而自投死路的飞虫也是如此的相近。"

看着另一只蛾子也慢慢的靠近烛火，紫苑伸手将烛光遮住，懵懂的飞蛾丝毫不知刹那在生死之间走了一个来回，悠然的飞远。而对于紫苑和凯奥斯这两个一直旁观着现在和未来的人而言，唯独只有相对的沉默才可以溶解这静默深夜背后的不安和忧虑。

第二天，换上一身新装的紫音在天晴日朗之下改换了自己的心情。目前他们的注意力将要集中在MOMO和KOSMOS这两个希望身上。

在UMN管理局，兴奋不安的MOMO终于见到了许久不见的妈妈。

"MOMO，等这些事态平静下去之后，我们就一起生活。"

刚刚认为妈妈还是将自己忽视的MOMO听到这句话后喜悦掩盖在了惶惑不安之上，放心的被带去观察室。

然而，在朱尼亚眼中，由莉对MOMO作出的许诺只是出于工作的需要。对由莉，以及她那个发明出来亚利安的祖父姚金姆・米兹拉希博士，朱尼亚始终无法消除心底的提防。而这个完全为了工作所发的诺言，却让朱尼亚想起许久之前对另一个和MOMO异常相像的女孩樱作下的许诺，要好好的照顾好她的母亲和妹妹。敲起的往昔让由莉心情变坏，默不作声地走出门外，而朱尼亚的心情也变得异常复杂。

而只有在捷奇面前，由莉才能放下一切冷漠的伪装，高明的科学家这一称谓对她只是一种污名，以前坐视女儿在自己面前的死亡成为永远的伤





痕。而好好守候MOMO的心愿也终于无人知晓。

在观测室，MOMO正式进入观测程序，模拟人格将要被临时停止。

“模拟人格……MOMO的心，只是一种机能……”

一边的捷奇看出了MOMO的思绪，和往常一样伸出手指与MOMO相抵，MOMO的人格层却也在这一刻停止。而在观测室中的朱尼亚，却也随之产生了又一种迷惑。人类的灵魂思想，何尝又不是神制造的一种机能，仅此而已。

观测程序照既定展开，但不可知的危险却迅速展开。

“快，停，止……”人格已被停止的MOMO痛苦地叫出了声。“这，是，个，陷，阱！”

然而，这无力的提醒却已无济于事，系统被外来干扰大量侵蚀，UMN网络终端被强制开放，不少职员都直接晕倒在操作电脑之前。

虽然经过紧急抢救，系统网络被修复，但MOMO的神经电路却被妨害中止，如果不紧急采取措施，MOMO就可能永远不能醒来。

而与此同时，发现有大量移民船团向米尔奇亚星域附近靠近。自14年前此地发生纷争之后，米尔奇亚星域一直都是银河各方势力的争斗焦点，如今出现了如此大规模的行动，也必然和抢夺佐哈鲁有关。形势变得空前紧急，如果不能及时修复MOMO，获取“Y资料”的信息，极有可能使佐哈鲁最后落入U-TIC机关之手，遭受覆灭的危机。第二米尔奇亚政府要求和VECTOR局合作，以最快速度抢救百式来亚利安。而当前的方法只有进入到MOMO的深层意识领域，去驱除外来的精神侵入。

要进入MOMO的深层领域，只有采取架构在人格相近并且是MOMO原型的樱·米兹拉希的神经模式之上，但进入同时，却也会引起相关者在精神空间内的共鸣。樱·米兹拉希曾发生过的神经妨害是受了不明波动的影响，借助对樱·米兹拉希的治疗经验，这也是唯一能修复MOMO的方法，然而谁也无法预料到，当与樱有着密切关系的朱尼亚进入深层领域之后，将会发生怎样的影响。

U.R.T.V是为了对抗乌独所创，而佐哈鲁引起的局所事象变移现象在UMN之上产生的危险波动，却经常对这些人工意识体制造干扰。U.R.T.V是作为反存在而出现的，其正体对应的是高次元领域的精神能量，也就是引起一切潜在危险的乌独。其中具体的原因也许只有U.R.T.V的生父迪米特里·尤里艾夫知晓了。

谈起这些让朱尼亚联想起以前小时一次精神连锁实验。阿鲁贝托因为惧怕始终无法集中精神，而在实验过程中，鲁贝多眼前却出现了乌独的幻象，慌乱之下，鲁贝多不自觉的缩回了手，一步步往后退去。他要求同在实验的U.R.T.V立即关闭精神连锁，但此时精神连锁已经展开，未能停止的U.R.T.V被失控的波动击中，其中也包括当时胆小懦弱的阿尔贝多。

迷蒙的山影，寂静的庭院。

谁也没有想到MOMO深层领域内潜在的樱精神世界会是这样的安详。而人格层被停止的MOMO一动不动的坐在屋外秋千椅上。

房里一切摆设都是那样的平常，在床上安详的躺着熟睡的樱，而从壁橱中撞出的却正是14年前鲁贝多、阿鲁贝托和尼格莱多三人组。樱是他们受任的接触对象，樱受惊动醒来，三个少年手足无措的要立即离开，但樱却因为他们的到来淌下了感动的眼泪……

樱是母亲由莉·米兹拉希带来寻求治疗的，而迪米特里·尤里艾夫博士认为，与具有反乌独波动的U.R.T.V接触会对樱的症状产生有益的影响。他们自然不会知晓，短暂的接触，却已经使三个少年的心思发生了微妙的变化，其中编号为666的U.R.T.V鲁贝多因为精神波长与樱相合，能在这次接触中听到樱心里的话，将她对母亲的爱和依赖完全传达给了由莉。只不过他们并没有想到过这种重合的波长将意味着超过万年的接触和共鸣。

夕阳之下楼屋的斜影，承载着两个灵魂交流的秋千椅，对樱许下的承诺，脸上轻轻地一吻，也许只有这些非现实中的过去才能让鲁贝多感受到过内心平静的时刻……

在开始对樱深层意识的知觉障碍改善行动展开之前，阿鲁贝托看着其他面容完全一致的U.R.T.V突然产生了一种鄙视，认为他们都是毫无独立性的工具。鲁贝多所听到的却是其他U.R.T.V心中发出的嫉妒之声，他们不信服为何鲁贝多这样一个变异体会成为他们的首领。而这一次对乌独的训练作战也即将大幅度地改变他们之间的命运。

MOMO深层领域（夏）

在一开始的记录点保存记录，凯奥斯对这里敌人的攻击基本产生不了多大的效率，因此可以考虑以MOMO、Jr和另外一位物攻型角色的配置，尤其是MOMO和Jr的高回避率能够最大限度的降低损伤。

其他一同执行任务的标准体U.R.T.V被妨害樱精神的波动击中，变为污染体，和污染体的战斗也随即展开。污染体的行动力较高，而且需特别注意其击倒之后BOOST的连续攻击，因此随时都要保持HP在较高的水准，好在污染体HP并不高，活用BOOST和五段连击也能尽快的逐一击破。

Boss 5 LV4

HP 5760 S.PT 900 C.PT 600 EXP 15000 BREAK CCBB
弱点 物理攻击/气/雷/突/斩
普通道具 ローズジストＤＸ 珍稀道具 スキルドラッグＥ

LV4觉醒之后会大量恢复HP，同时其全体攻击带有各种异常效果，因此要时常恢复状态。在后期，当LV4召唤出污染体之后，需要密切注意敌人的BOOST槽，一旦被污染体击倒，LV4的连续攻击伤害极大。但即便如此，也要积攒出尽可能多的BOOST槽，优先一气击倒LV4。

击退污染体之后，阿尔贝多拼命击打着地上的标准体U.R.T.V。从阿尔贝多狂乱的表情中，鲁贝多已经看到了他心神失控的迹象，而阿尔贝多在鲁贝多的眼中发现了从未猜想到过的不信任，却又将心底的紊乱转为另一种愤恨。



在研究所内，阿尔贝多的变化引起了鲁贝多和尼格莱多的注意。当鲁贝多质问阿尔贝多为何把663号U.R.T.V打成重伤的时候，阿尔贝多却根本不以为然，在他的眼里，所有的U.R.T.V都有着再生和自我修复的能力。为证明这一点，阿尔贝托拿出枪一枪轰掉了自己的头颅，片刻之间便已复原。然而他没有想到鲁贝多两人会如此的震惊，更没想到这种再生能力只是自己独有。当察觉到这一点后，阿尔贝多大哭着扑向鲁贝多的怀抱，因为他不想在鲁贝多二人死后自己孤单的生存下去。从这一天开始，阿尔贝多开始走上了与鲁贝多完全背道而驰的宿命之路。（DISC138）

因此，当现在的朱尼亚看着当初在花园里埋葬同伴的阿尔贝多，心情无比的低落。他吐露出自己和阿尔贝多诞生于同一个受精卵，直到受精后的28周，阿尔贝多的心脏一直连接在他的背部，使他们成为部分内脏共有的连体双生儿。即便日后成功的施行了分离手术，鲁贝多也经常能够感受到阿尔贝多心脏的跳动，两人的特殊能力也同出一体，只是朝着不同的两个极端发展，这也注定使他们螺旋着走上对立的位置。（DISC139）

经过第一次行动失败之后，三名变异体U.R.T.V再次进入樱的深层领域，尝试再一次驱散樱的知觉障碍。

MOMO深层领域（冬）



这里的敌人强度有所上升，需时刻注意提升攻击力之后的敌人武力攻击。而对于火系攻击的敌人，将其HP减到相当低的程度之后，其自爆攻击能使我方全员受损200～300之间，时刻要保证HP在70%以上。尽可能利用每一个阻地地雷来获取先机。

在即将到达目的地海岸之前，催促樱前进的鲁贝多丝毫没有察觉到自己的身影产生了变化，竟然像是生出了一双羽翼。而在一旁的阿尔贝多也同时发生了异状，全身被不明来历的能量所包围，狂笑着指称鲁贝多和自己一样，都是怪物。

“你现在还能感受到胸膛之中的波动吗？曾经埋在你背后的心脏。”阿尔贝多的声音逐渐转化为成年，在其言语的刺激下，意识领域中的鲁贝多和朱尼亚同时失控。阿尔贝多从当前的现实中侵入到MOMO的深层领域，激发了朱尼亚能量的暴走，在其他人面前上演了一场兄弟之间的对峙。

Boss 6 阿尔贝多

HP 7680 S.Pt 1200 C.Pt 750 Exp 21000 BREAK BCCB
弱点 炎/突/斩
普通道具 スキルドラッグE 珍稀道具 新二人技觉醒壹

在STOCK的同时以最低等级的攻击逐渐使阿尔贝多的双臂破坏，其后再迅速使用BOOST一气连续攻击。阿尔贝多的全体攻击在500左右，因此这一战前最好让全员都习得メディカ2、メディカオール，这样就能大幅降低取胜的难度。而一旦HP恢复跟不上，也可使用换人来随时保证战力的补充。

鲁贝多和阿尔贝多的对峙使MOMO的精神波动发生共鸣，一举从意识停止的状态下苏醒过来。但远在宇宙空间的阿尔贝多，却也因为之前成功的在MOMO体内植入精神连锁而获得了鲁贝多的高幅波动力。福音之声在他耳边响起，米尔奇亚的门户即将向他打开，阿尔贝多成功地连接上了乌独，而远在第二米尔奇亚的朱尼亚，心脏一阵剧烈的疼痛令他意识到，阿尔贝多已经将世界带入了毁灭的边缘……

（DISC1 end）



CHAPTER 2 曙光

“从赫尔玛代表那里了解了目前的状况，现在要利用百式来亚利安的信息存储特性，对旧米尔奇亚周边发生的异变进行观测。你，要即刻去一趟米尔奇亚了。”

面对着自己又一个女儿，由莉·米兹拉希博士的语音仍然是如此的不温不火，看不出任何感情。

“你和樱是如此的相近，樱发生了意外，但你比她更为坚强。这次的任务异常艰难，你一定要安全的归还，我在这里等着你。”

“是！”纵然是一直未变的平和语气，MOMO已经能感受到来自妈妈的极度关心，信心自然的充满了MOMO年幼的胸膛。

VECTOR大型运输舰“曙光”在墨色的深邃空间划开一道长线，运载着MOMO等人以及存放在他们身上的希望，直向旧米尔奇亚星域靠近。

毫无迹象的，正在美由纪通讯的紫音眼前突然一暗，一个金色长发的少女静静的望定了她，深沉的眸子里写满了不可诉说的悲哀。

内比莉姆再一次在眼前的出现令紫音极度的内心不安，当夜即把她推入了一个奇异的梦境之中：

金黄的巨柱如亘古而来就一直树立在那里，而站在一边的少女菲伯·罗尼娅却显得更为神秘。

“菲伯，到底发生了什么。这里是什么地方，为什么你们会在这里？”

“这里是我的姐妹们被囚禁的舰艇，为佐哈鲁而建造的冰冷的牢笼。紫音，你一定要到这里救出她们，将她们从人创造出来的诅咒中解放出来。”

“但，但是。这是什么地方？我怎样才能救出她们？我，我什么都不知道。”

菲伯的神情依然如此淡然。“你，一定要来这里。拜托了，紫音。一定要把赛希莉和凯瑟琳救出……”

菲伯·罗尼娅来不及回应紫音的呼唤就消失在了佐哈鲁之中。

从这个梦中尚未完全摆脱出来的紫音，在去通信室传输数据时内比莉姆又出现在身后。

“紫音，你必须尽快去到那里，已经没有时间了，将她们救出。在那里有重要的事需要你去决断，同时也是为了你自己，尤其是你自己的过去和未来。”

“我的过去和未来……我要决断什么？”

“道路已被打开。紫音，时间非常紧急。一定要在‘他’醒来之前将菲伯的姐妹救出……”

虽然紫音一直没有明白幻境之中的这两个少女预示的会是怎样的厄难，但压在心头的紧迫感却使紫音一分钟都等不住，不由分说的拉上阿伦，打算夺取航宙机飞向旧米尔奇亚。

曙光·重要管理区域

紫音○键的以太属性攻击对机械型敌人非常有效，因此战斗基本都比较轻松，而且这一段单独行动也是集中给紫音升级的大好机会。

传送带区域自四号口落下为正道，其他口都会下落到底层各仓库，在仓库地区有一种浮游的机械必须十分小心，如果连续两次被其スロウ命中就会立即game over。

到达贮水室，将左边三个箱子破坏，然后站上平台左上角，使平台往右上角翘起便能走上高台。在进入到巨大吹风机的场所，先靠边行进，然后依靠中间的平台挡住风力，按下右侧开关关闭风扇。

没有任何难度的战斗，只要习得メディカ2可以轻松获胜。

Boss 7 フレネル 2体

HP 2720 S.Pt 48 C.Pt 15 Exp 1180 BREAK BB
弱点 以太攻击/B/雷 普通道具 铁クズ 珍稀道具 ジャンク回路

取得航宙机之后，紫音向旧米尔奇亚径直飞去。然而航宙机飞离“曙光”时，VECTOR总裁威尔海姆却看着它逐渐飞远，嘴角表露出一切尽在把握之中的微笑。

一个神秘的穿着红色外套的蒙面人向威尔海姆报告阿尔贝多被消灭的情报。

“很好，他已经达到了他的作用，接下来就要看那个女孩的表现了。”

“不会有什么差错吗？”

“她是绝对适合的，没有任何的问题。人类总是在‘善’和‘恶’两个方位上选择自己的生存道路，悲欢得失都建立在这个基础之上。而有的时候，价值观的不同也导致了性质判断的不同。在某些人眼里，某个人的行为为‘是’，那么在另一些人的眼里，他的行为就必然是‘非’。只有理解这一本质才能始终尾随真理。序幕的时间已经终结，角色已经站在了舞台上面。为了等待骑士的登场，扮演敌人的演员也必不可少的要在舞台上出现。”





“难道自己的角色就要这样受制于他人吗？”

“怎么，不服气吗？困难固然无比之大，但一定能够预见到场面的高度热切气氛……”

威尔海姆双眼的反光悄悄障显着他的睿智和深沉的思维，即便是他的部下，在红衣蒙面人眼里，都是如此高深莫测的掌控着一切的局面。

航宙机正在往米尔奇亚急速行进，但丝毫没有前兆的出现了移民船团的大量舰艇，炽烈的炮火将紫音他们完全围困，而其中一驾黑红色的神秘机体更令人产生惧怕。

正当紫音二人几乎难以为继的时候，远处正在调试的KOSMOS感应到了紫音的危险，自行启动，并且驾着变形为机车型航宙机的连接装置，瞬间感到了宇宙空间，并用其新型兵装驱散了炮火，而更令紫音感到欣慰的是，熟悉的艾尔莎号商船也在这时出现。



马修斯船长受赫尔玛代表指派前往旧米尔奇亚，而紫苑和凯奥斯也是受赫尔玛代表拜托，前往旧米尔奇亚采集并分析加南获取的相关数据。这样一来，所有人的目的地都指向了曾经引起席卷宇宙战乱的米尔奇亚。

艾尔莎号继续往旧米尔奇亚前进，但MOMO探测出前方存在两个巨大黑洞，根本无法直接穿越，唯一的方法只能尝试从黑洞之间相对的磁场边缘航行，目前也只有这一个具有相当危险性的方案可执行。

当艾尔莎号穿越黑洞磁场空隙带时，却又发生了严重的空间扭曲，艾尔莎号的雷达完全失控。随着很多激射而出的爆弹，一个巨大的移动要塞将进路完全堵住。虽然依靠引诱其制导爆弹射穿了移动要塞的表面，但受黑洞影响动力下降的艾尔莎号也被击中，只能及时迫降在移动要塞之上，只有深入其中去探寻脱困的方法了。

オルムス移动要塞

以ES前进。到达动力室，以击打的方式使四个电力球红色部分全部向内开启电梯。

Boss 8 パイラム

HP 17700 S.Pt 0 C.Pt 0 Exp 4000 弱点 物理攻击/突/打 普通道具 ヴェールCC 珍稀道具 スピード

Boss 9 スキュータム

HP 19200 S.Pt 0 C.Pt 0 Exp 5000 弱点 以太攻击/B/气/雷 普通道具 チャージバースト 珍稀道具 ヴェールCA

集中战力优先击倒其中一台机体，而リヒャルト狂乱之后发动的攻击可以造成6000左右的伤害。在受损到一定程度之后换上莎布伦ゼブルン勉力回复。

击倒两个关底以后按下此处的开关架设桥梁。

重量电梯以2个1格、3个2格组合，只要在一开始从横向击毁1个单格的石块即可。

石块铺路的房间先从左边开始击打，再到右边用石块顶住，借助这一石块推落三个石块，再从右边推落两块即可。同时不要忘了推下5个绿色石块开启SEGEMENT红门。

通过传送光阵达到中央塔中，在进入之前一定要做好记录，并且尽可能使全员配备上强力的回复手段。

Boss 10 オルグイア

HP 18000 S.Pt 1800 C.Pt 1800 Exp 27000 BREAK BCBB
弱点 以太攻击/雷/打
普通道具 スキルドラッグE 珍稀道具 新二人技觉醒贰

全员配备上有力的恢复手段，将其击打到一定程度之后就会发生觉醒。オルグイア觉醒之后攻击力大幅提升，集中精神回复，并且攒满BOOST槽，等待オルグイア受抑制基本属性下降时集中攻击，为长期战准备，在此战前尽力让主要角色习得LV1H级别以STOCK回复EP的技能“气功”。而SION或者MOMO的以太攻击在其受抑制阶段能达到最大伤害，而使用在紫苑或者KOSMDS浮空之后的连续攻击更能大幅削减其体力。

到达要塞中枢，转动左右最靠近炸弹的两个回路，并且再转动左上方较短的回路，使四个端口同时点火就能启动要塞的自爆装置，在30分钟之内向外冲到停放ES的地点。

Boss 11 イカサル

HP 30400 S.Pt 0 C.Pt 0 Exp 10000 弱点 气/冷/突/斩
通常道具 EMAX300

イカサル攻击力较高，在发动“审判之日”后可造成约5000的伤害，利用莎布伦的回复手段尽力支撑，对其产生主要攻击力的是发动SPECIAL的必杀技，而イカサル的D FIELD可用不断的攻击来打破。



击退奥尔吉娅之后，要塞已经开始发生爆炸， 而艾尔莎的出力却仅仅只有40%的程度，推动力根本达不到急速外冲的速度，眼见就要被移动要塞的爆炸火光席卷，却有两道绿光将艾尔莎号拉起，战舰丢兰达尔デュランダル将众人拉回了安全境地。然而虽然打听到是受了该南的指示，但朱尼亚却隐隐觉得前来救援的时机过于准确。

在要塞爆炸的影响下，两个巨大的黑洞消失在了宇宙空间，但巨变的阴影却从未停止的继续扩散着……

CHAPTER 3 旧米尔奇亚

一阵混乱如同电波一样穿越过该南的脑袋，想起了以往跟唯一一个女性U.R.T.V西德林的对话。

西德林提起了一个能够抵抗对乌独的事物，除了代号为“红龙”以外，其余都一无所知。

紫音等人回到丢兰达尔之上，赫尔曼与朱尼亚进行通信，联邦舰队已经展开地面降落作战的前沿准备工作 ，而夺得佐哈鲁的任务就要拜托朱尼亚等人出力了。

与此同时，在宇宙空间某座舰艇之上，一个外貌酷似阿尔贝多，但声音却无比苍老的男子正与部下进行通信，部下对他的称谓居然是“迪米特里殿下”。

“经过这么长的时间终于醒来了。目前的战况如何了？”

“极度的混乱，14年间趁着联邦的衰老，许多泡沫势力纷纷乱立。”

“嗯。那么乌独呢？”

“14年前和一部分U.R.T.V产生了接触，触发了中等规模的局所事象变移现象，其后被二重黑洞所阻碍，现在的情况不明。”

“嗯。该是出动我方军力的时候了。”

“了解。顺便请问一下您身体适应性如何，以前的身躯已经废弃了吗？”

“嗯，非常合适。利用自己孩子的躯体达到延命的限界是最理想的方法了。”迪米特里的嘴角绽开一丝不易察觉的冷笑。“尤其是将我杀了的那个孩子……”

阳光从舰艇的窗外照入，艾尔莎穿过祥和的云层，全然看不到云层之下广漠的大地。

米尔奇亚，这曾经的大地之国在一夜之间被洪水淹没，从此消失。艾尔莎到达的座标点正是旧米尔奇亚的首都，是14年前米尔奇亚纷争爆发的核心地点。在这里曾经遍布着U-TIC机关的研究设施，其中有更为重要的场所ラビュリントス，也正是据推测目前原体佐哈鲁埋藏的地点。

夕阳给被水淹没的都市镶上了一层霞衣，曾有的战乱执念全都在一片废墟之中沉眠，留不下任何的残痕，而紫音他们却要在这湮灭的过去中再度挖掘出争乱的源头吗？

水没都市

再度以ES移动。在第一个记录点以及以后都能遇上的水上机械不但具有17600的高HP，而且对一切以太性质的攻击全部吸收，而其释放的音速障壁则能对己方造成5000左右的伤害。

Boss 12 ナグルファル主炮

HP 35200　S.Pt 0　C.Pt 0　Exp 15000　弱点 B/气/雷/炎/冷/突/斩/打普通道具 チャージクリーン 珍稀道具 EMAX300

由于边上4个飞行机械可以由主炮无限输送，所以集中攻击主炮，而一旦攒出ディナ的必杀X-BUSTER能将飞行机械一举扫空。

主炮一旦填充完毕，对己方能造成6900点左右的伤害，而将其HP打到0后还有6000点HP的辅助燃料加装。始终将HP保持在8000左右，危急时刻换上ゼブルン用以太恢复HP。

ラビュリントス

水位调节室照65262的顺序调节就能使水位保持在0的标准线上。

坐机车进入ラビュリントス中枢部分之后，调整四方通道，只要让最上方和中间的四方门都只保有两块平行的木板即能通过。

在中央机械控制室紫苑和加南谈论起了米尔奇亚纷争的部分真相。狂人姚金姆·米兹拉希博士为研究佐哈鲁而设立了U-TIC机关。一开始U-TIC仅仅作为联邦政府之下的一个组织而存在，然而在得到佐哈鲁资料之后，U-TIC却在暗中变为一个武装组织，并且逐渐脱离了联邦的控制。进行佐哈鲁研究和军需需要庞大的开支，而事实上联邦政府并没有提供过任何的资金支援，因此可以断定一定有怀有不可告人企图的幕后人在提供着金钱支援。从终端数据机上紫苑检索出其中的一个企业名为ハイアムス，而该社的代表却是联邦船团的枢机卿之一的哈兰。由此可见U-TIC机关与移民船团一定有密切的合作关系，而目前移民船团的大规模移动也必定与此有关。乌独的移动已经造成了格诺希斯现象的出现，一旦乌独苏醒，就等于在人间打开一道炼狱的门。

进入到佐哈鲁隔离区，手持刀的玛格里斯似乎已经等候许久，而一旦视线转到了紫苑身上，眼中的戾气一举激发而出。经过了十四年的间隔，刀身的寒光也因为再一次宿命的对峙而激烈起来。刀光的穿插，剑身的呼啸，两个人影激荡出越来越凌厉的暴风狂岚。

Boss 13 玛格里斯

HP 20800　S.Pt 2400　C.Pt 2400　Exp 36000　BREAK CBCB
弱点　以太攻击/B/突
普通道具 スキルドラッグE　珍稀道具 新二人技觉醒叁

这一战必须尽力提高攻击的速度。玛格里斯的分身因为任何攻击都只能令其加血，因此不用理会，一段时间之后会自动消失。这一战除了强制参战的紫苑以外，MOMO和朱尼亚如果能把握住背后攻击的机会也能大幅削减玛格里斯的HP。玛格里斯在一定几率之下会回复5200点HP，而一旦时间拖得过长，在强制STOP三回合时限到达之后全员即死。而玛格里斯最后更会保留1点HP，必须紫苑出手方能击倒。



击退玛格里斯之后，终于进入到佐哈鲁所在的控制室。和紫音梦中的场所一般无二，前方竖立的正是引起一切纷乱的佐哈鲁。而梦中菲伯所指的“姐妹”也终于有了明确的解答。在佐哈鲁之前的两个培养缸里躺着两个来亚利安，培养缸上标注的文字正是赛希莉和凯瑟琳，但是她们完全没有了四肢，身体的内脏器官都和传输管连接着，整个人已经和系统完全融合，身体机能一旦和系统分离则立刻就会完全停止。

紫音和MOMO为这惨无人道的景象而掩嘴后退。但在空中却缓缓降下那个教皇。再没有什么能够阻止他，黄金机体プロトオメガ将佐哈鲁纳入躯体，波动大幅扩散，在万丈火光之中，乌独从米尔奇亚内部张开了巨大的羽翼，米尔奇亚全部炸裂，而宇宙空间中的舰群也因为强烈的冲击波而引起连锁爆炸。乌独正式苏醒，火的凄惶、空间的动荡、哭嚎和爆炸声为这一刻打上最惨烈的注脚，似乎再也没有人能够阻止全人类的覆灭了……

CHAPTER 4 プロトオメガ

发生了乌独暴走之后，联邦向米尔奇亚派遣出增援舰队，只是谁也不知道这一行动却是受了栖身在阿尔贝多躯壳中的迪米特里·尤里艾夫博士的指使。

教皇向全息影像中的玛格里斯发下驱除联邦增援舰队的命令，但看似

忠诚无限的玛格里斯这一次却全然没有掩饰自己的冷笑。

“教皇殿下，今后请您自行解决一切事态吧。”

突如其来的变化令教皇大惊失色“什么！……严肃点，玛格里斯。你认为我是什么人，而你又是为什么人效命的？！”

“我一切都很清楚，能够命令我的只有审问官一个人而已，殿下的作用已经达到。今后就请殿下照着自己的理想去当一个殉教者吧。”

“你！难道，是哈兰……”

“在下失礼了。”

通信屏被强制关闭，只余下愤怒、震惊和恐惧交织一脸的教皇。

在艾尔莎之上，紫音正一人扶桌哭泣。

紫苑走入，催促紫音尽快和大家一块去丢兰达尔，但紫音却因为愧对菲伯·罗尼亚，没有将她的妹妹带出而无比的自责。

“紫音！你更应该遵循的是菲伯·罗尼亚的意志力。她对自己的妹妹抱有的是始终不变的爱，而还有一个人的妹妹，却被死死的绑缚在过去之





上，完全走不出自己的世界。”

“还有一个人的妹妹……”

“紫音，你一直以来都认为自己孤立无援的生存在这个艰辛的世界之中，但你无论作出怎样的选择都并不是你一个人所能决断的。相对于菲伯·罗尼亚的托付，你更应该记住的是她的感情和意志力。”

“……哥哥。”

“快去吧。所有人正在等待着你，你不会让他们失望的。”

在哥哥的鼓舞下，紫音振作精神站起了身子，在房门前停止片刻，而一个点头已经完全传达了来自兄长的激励和信心，充满勇气的走向前方。

“真是个……没有用的兄长啊。”尚且在房中独自站立的紫苑神色却有些黯然。“菲伯·罗尼亚，你知道我在嫉妒你吗？你真正像是一位兄长一样，而我，对紫音却什么也做不到……不，是我自己还没有能力切断身上这道沉重的枷锁……”

无人的空间唯独只有静默的空气在回应着紫苑的叹谓。

在丢兰达尔舰桥之上，朱尼亚收到了来自迪米特里的通信。望着这个一手创造自己又将U.R.T.V以及曾是自己身边人的手足引上歧路的人，朱尼亚无法捉摸清自己究竟是什么感觉。然而在迪米特里的嘴中得知，自从十四年前与乌独的连接试验失败之后，在目前的事态之下，迪米特里打算借着混乱进行再度与乌独接触的试验。朱尼亚无法查找到这次通信对话的发信源，自然也不会看到通话器另一端，迪米特里关闭通信屏之后，一阵强烈的剧痛在头部产生，伴随着异常的光亮体内发生巨震，同时更为令人吃惊的是阿尔贝多躯壳之上的白发也慢慢变为黑色……

オメガシステム

搭乘ES在奥美加希内部移动。

到达机甲用电梯之后，先下机体走到最下方记录点边上打开电力开关，然后去顶部启动机甲电梯，以适当的时机依次打开两个会自动关闭的横梁，时机掌握一旦过早或过晚，机甲电梯便会重新回到上方。成功后到达下方乘上ES。

Boss 14 インペルシオン

HP 49600 S.Pt 0 C.Pt 0 Exp 52000 弱点 物理攻击/气/炎 普通道具 オートリカバー

所有以太攻击对其俱无效，而装备上STOCK回复HP的部件之后，一旦施行STOCK同样会使其得到加血的机会。

发动以太分析受到一切物理攻击自动反击，而其发动第二次危机之后，以太指令也被封印。但我方可装备EMAX300发动300%的物理属性必杀，以此来重创关底。走入色块消除的区域，照以下顺序搭建连接的过道（括号内为消除的色块数）：

1：最左列的蓝色块（8）	2：最左列的黄色块（1）
3：左第三列的红色块（2）	4：正中的红色块（11）
5：左第四列的蓝色块（2）	6：左第二列的黄色块（4）
7：左第二列的蓝色块（2）	8：正中右上的蓝色块（9）
9：右下的黄色块（2）	10：右第三列的黄色块（5）
11：右第二列上部的红色块（1）	12：最右列的黄色块（5）
13：右第三列上部的红色块（1）	

内部悬空的棺木中隐藏着两组三个不同类型的敌人，在其HP降到一定程度之后，会发生体内机器暴走，如果在这一回合内无法将其击倒，就会发动HP损害1000～2000之间的全体攻击，并且完全重生（无限循环）。如果等级和技能学习不够的话，这六个敌人还是避免与其交战。

Boss 15 ガシドラル

HP 32000 S.Pt 3000 C.Pt 4800 Exp 42000 BREAK CCCC
弱点 B 普通道具 スキルドラッグE

这一战要充分利用换人系统，被真实之镜照中的角色会在三回合后即死，此时利用换人可使其失效。

在其发动记忆车轮之后，以MOMO或紫音以太攻击来引诱其强化以太能力，而一旦物理攻击系的角色在此时出手，就会招致对方强力的全体物理攻击。

走入内部之后，看到的是等待已久的教皇和其身后巨大的黄金机体プロトオメガ。

但是朱尼亚没有想到，本来以为已经消失的阿尔贝多却突然出现在面前，与极度鄙视U.R.T.V的教皇对峙，只是在获得了佐哈鲁能量支持的プロトオメガ的攻击下，阿尔贝多还是未能逃过一击，分子游离状态下，阿尔贝多在朱尼亚面前形体逐渐流失，曾有的对立矛盾都化为朱尼亚心中无边的战意和怒火，直向教皇冲去。

Boss 16 教皇

HP 21600 S.Pt 0 C.Pt 0 Exp 0 BREAK BCBB
弱点 物理攻击/突/斩/打
通常道具 スキルドラッグE 珍稀道具 新二人技觉醒四

在这一形态下，没有多大的难点，只要参战全员配备メディカ2、メディカオール、气功1等回复手段即能坚持，将教皇HP降为0后又自动复活。

Boss 17 教皇

HP 32400 S.Pt 0 C.Pt 0 Exp 0 BREAK BCC
弱点 物理攻击/突/斩/打
通常道具 スキルドラッグE 珍稀道具 新二人技觉醒四

这一状态下プロトオメガ会根据教皇的受损程度发动攻击，基本都在BOOST之后形成连击，而且在一定确率之下能够达到逼近2000的伤害力，因此配备一名HP超过2000的角色并且保证让其满值是最安全的对战方案。满值BOOST之后的浮空连击也要尽最大可能的发挥作用。

战败之后，教皇将要发动プロトオメガ的UMN转移炮将面前所有的妨碍一举清除，但能量积聚到中途却突然中止。

“佐哈鲁，不是为了你这等角色所预备的。”空中传来了神秘的语音，三个神秘的机体缓缓降下，而三名机师却各自站立在机体顶部。

从教皇嘴中叫出的テスタメント的名字仍然不能完全解释三名来者的身份。

“龙套只是龙套，你角色落幕的时间已经到了，退场吧！”

プロトオメガ在三人超强的念力下炸裂，而教皇也在这波动之下化为灰烬。面前仅仅留下漂浮在空中的佐哈鲁。

遍地的鲜血，蓝色的斗篷，捷奇认出了三人当中唯一一个没有蒙面的神秘来者的身份，正是他制造了捷奇家庭的惨剧，也使捷奇从人类变为一个战斗护卫型机器人。捷奇愤怒的向其放出制导导弹，但却全部被蓝衣人拜加的精神力弹开，击中自己的后背。

“没有时间再玩游戏了，开始吧。”



三道蓝色的光球在三人手中扩散，而佐哈鲁之前，已经消失的阿尔贝多却又从地面一点点升起。阿尔贝多正式连接上了乌独，波动以极快的速度从这里急速扩散。

在危急时刻KOSMOS展开她的第三类兵装，为紫音等人争取到了三分钟的撤离时间，安全的回到艾尔莎号上。然而乌独的暴走再也无人能够阻止，在米尔奇亚星域，产生了一个巨大的事象变移空间。

事到如今，除了进入事象变移空间直接打倒阿尔贝多以外，朱尼亚没有任何其他的选择。未明的前程命运，骨肉相连的兄弟之间即将无可避免的对峙死斗，朱尼亚心中最后的犹豫在紫音和捷奇两人的鼓励下化为坚定的信念。

“朱尼亚，向MOMO许下诺言，一定要回来。”

带着MOMO期许的目光，朱尼亚驾驶阿修罗冲入了事象变移空间的中心。在事象变移中心，阿尔贝多的幻象不停在朱尼亚眼前闪回。



在坟墓之前，阿尔贝多为鲁贝多、尼古莱多刨着墓土，与乌独的两度连接使阿尔贝多将自己完全出卖给了高次元空间的恶魔，从此与作为乌独反存在的鲁贝多踏上了完全对立的道路。

在樱的家里，阿尔贝多为鲁贝多受到的“诱惑”而殴打着樱，无名的嫉恨促成这一刻两兄弟之间即将到来的决斗。

在遍布镜子的长廊，鲁贝多在每面镜子中的影子都化为阿尔贝多的化身，步步将鲁贝多推向失控的边缘。但幻境中有来自樱的抚慰，方才使得鲁贝多艰难的在通向宿命的道路上走下去。

好像经过了漫长的无数个世纪，朱尼亚终于走到了阿尔贝多的面前。他人已经和乌独完全连接，就像附着寄生在乌独终端之上的一个变异体。

“快停止事象变移，阿尔贝多！”

“这是我这个不死身唯一的义务，为将人类带入到全新的视点中去。过去在和乌独连接时，我看到了超出现有进化阶梯之上的东西。人类的生息就是被称为文明的斜塔。不，完全不配称为塔，只是一些愚弱生命堆砌出的朽木的置所。”

“你还打算对这个宙域做什么？”

“将这个次元带入到更高次元的领域中去，再也不用向神乞求任何东西，我们这类低次元的生物，也终于有资格大举进入到高次元的境地。你看到了，这就是永远的连锁，人类将在观测者面前获得主动，世界就此得到进化。在以后每个礼拜日被咏唱的只有我一个人的名字。但对你来说，却是安息日的正式到来。”

“住手！”朱尼亚努力控制着身上的能量波动。“如果不停下的话，我只有杀了你！”

“那么就来吧，我的负电子。”阿尔贝多的声音也变得更为高昂了起来。“你是对乌独兵器。对这一时刻的期待时常让我心胸澎湃。兵器除了战斗以外没有任何的存在意义，就让我看看你是否就是携带着世界希望的终极兵器。”

“你说的没错。”朱尼亚直起身来，望定了阿尔贝多。“我确实是件兵器，我全身的细胞无不是为了战斗而生长，时刻都在准备着和对存在之间的冲突。自从我出生开始，就注定要和你斗争。”

“这就对了，鲁贝多。我也是为了这个意义。现在我就要完成我们之间的约定，让我把你杀死！”

“来吧！我也要带着你回到丢兰达尔，让你永远的安静！”

Boss 18 阿尔贝多

HP 5300

这一战实际上只是游戏通关之前的一个过场，阿尔贝多一直不停的挑衅朱尼亚，即便偶尔出手也最多只是最低等级的无属性以太攻击，不会有任何危险。在阿尔贝多再生两次以后（回复HP2650），将其HP降至0时，阿尔贝多会放出1000以上的最后一击。

阻止了阿尔贝多发动的事象变移，阿尔贝多脱离开了与乌独的连接。

“鲁贝多，承认吧，战斗使你感到快乐吗？”

“是的。血液都在战斗中不停的跳动，这也许就是我们U.R.T.V作为战斗工具的解释吧。”

“不，你错了。”阿尔贝多跌坐在祭坛之前。“我们并不是愚蠢的工具。那只是因为我们都是男儿。消灭对我们来说，同时也是一种解放。谁也无法因为胆怯而逃避死亡。”



“阿尔贝多……”看着阿尔贝多的手臂逐渐变得透明，朱尼亚进一步的靠近了他。

“鲁贝多，不要出现这样悲惨的表情，就好像跟自己的恋人生离死别一样。”

“笨蛋！从一开始你就……”

“我对你和尼古莱多一直都极为反感。”阿尔贝多的表情从来没有像这一刻一般的平静。“鲁贝多，你要留心尼古莱多的影子。我想不出他为什么对乌独毫无反应的原因。”

圣洁的光芒中，生出天使羽翼的女性U.R.T.V缓缓降临，托起了即将消失的阿尔贝多，向着上方一点点升起。

“不要！阿尔贝多！不要丢下我一个人！”

“啊。看到了吗，鲁贝多，我得到了自由。”

“阿尔贝多，阿尔贝多！！！”

再也听不到右胸的共鸣，再也没有了对立敌视的那道目光。

“鲁贝多不是这样孱弱的男孩，我所认识的鲁贝多不是这个样子的。站起来，那里还有正在等待你的人，不要辜负大家对你的期望。记住对我许下的诺言。”

听到了樱在身后传来的声音，朱尼亚抹泪站了起来。“樱，我一直都在遵守对你立下的誓言，看护着你的妹妹。虽然我没有能够保护好自己的弟弟，但我要守护其他重要的人。”

“是这样的，鲁贝多。”樱向朱尼亚张开了双臂。“这才是我一直喜欢得鲁贝多。”

“樱，谢谢你。”朱尼亚向前迎去，躺入的却是凯奥斯的怀抱。

“他的到来使这一切都得到平和。”内比莉姆看着他们，目光无尽的温柔。

“是的。不过这一切并没有结束。”

“是的，一切才刚开始而已。用她们羽翼包围的世界正在产生细小的波纹，这样的波纹会逐渐变为巨大的波动，而她们也将被它卷入。”

事象变移在亮光中消失，引起一切也旁观一切的佐哈鲁漂浮在深邃的空间。

“不过，在短暂的时间里也能够得到好好的休息了。”

朱尼亚跟随凯奥斯回到了丢兰达尔之上，迎接而来的是MOMO的怀抱。

确定了佐哈鲁浮游的位置，正要抛出捕捉网，佐哈鲁周边的宇宙空间却又发生了大规模的空间歪曲，一个大质量体空间门户正在打开，质量测定值已经超出了界限，看来非常像是巨大的格诺希斯产生的影响，并且释放出冲击波，将丢兰达尔笼罩在其中。

“终于到来了，亚伯的方舟。”光亮之中，该南如同预见一般的自语道。

冲击波消退之后，现出一个巨大的飞行物，佐哈鲁被收入其中，无边的亮光在每一个人的眼里又逐渐消退。

“久违了。”威尔海姆脸上永远是波澜不惊的永恒平静。“‘耶奥西亚’，你的到来令我感到十分的高兴。但是，最好不要干涉这里的事态发展。”

“已经决定了，我不会再度迷惑。”站在舰艇之外的凯奥斯回应着威尔海姆的话。

短暂的沉默之后，威尔海姆依然保持着风度翩翩的微笑。“为你在舞台上真正的登场，我感到万分期待。”

星空不再有任何的动荡，仿佛什么也没有发生过，纷乱的过去和不可测的未来全都转变为深邃的目光，在这平静之下越发深邃了下去……

【附录】部分合体エ－テル一览

[全体化]

名称	组合技能	对象	效果
ダブルメディカ	メディカ×2	己方全体	HPをEatk按比例小回复
ダブルメディカ2	メディカ2×2	己方全体	HPをEatk按比例中回复
ダブルリフレL	リフレッシュL×2	己方全体	L系异常状态消除
ダブルリフレH	リフレッシュH×2	己方全体	H系异常状态消除
XSBアイ	シェイプアイ×2	敌全体	B·G系命中&回避DOWN
XSBパワー	シェイプパワー×2	敌全体	B·G系物理攻击力DOWN
XSBボディー	シェイプボディ×2	敌全体	B·G系物理防御力DOWN
XSBブレイン	シェイプブレイン×2	敌全体	B·G系エーテル攻击力DOWN
XSBオーラ	シェイプオーラ×2	敌全体	B·G系エーテル防御力DOWN
XBKセンサー	ブレイクセンサー×2	敌全体	M系命中&回避DOWN
XBKアーム	ブレイクアーム×2	敌全体	M系物理攻击力DOWN
XBKアーマー	ブレイクアーマー×2	敌全体	M系物理防御力DOWN
XBKビーム	ブレイクビーム×2	敌全体	M系エーテル攻击力DOWN
XBKシールド	ブレイクシールド×2	敌全体	M系エーテル防御力DOWN

名称	组合技能	对象	效果
ポンコツウエイブ	ポンコツビーム×2		
ロストミスト	ミスティー×2	敌全体	B·G系咏唱系エーテル封锁
アイスウォール	アイスヴェール×2	己方全体	冷属性伤害25%DOWN
フレアウォール	フレアヴェール×2	己方全体	炎属性伤害25%DOWN
サンダーウォール	サンダーヴェール×2	己方全体	雷属性伤害25%DOWN
オーラウォール	オーラヴェール×2	己方全体	气属性伤害25%DOWN
アイスストーム	アイスブラスト×2	敌全体	冷属性エーテル攻击
フレアストーム	フレアブラスト×2	敌全体	炎属性エーテル攻击
サンダーストーム	サンダーブラスト×2	敌全体	雷属性エーテル攻击
オーラストーム	オーラブラスト×2	敌全体	气属性エーテル攻击
ミラクルスターズ	ミラクルスター×2	敌全体	无属性エーテル攻击

【附录】通关记录特典

XENOSAGA	KOSMOS与捷奇泳装获得，以及随记录等级高低获取奖励的SP。
XENOSAGA reload	与XENOSAGA通关记录特典完全一致
XENOSAGA FREAKS	追加特殊剧情

[强化]

名称	组合技能	对象	效果
アイスバースト	アイスブラスト×オーラブラスト	敌方	冷属性エーテル攻击
フレアバースト	フレアブラスト×オーラブラスト	敌方	炎属性エーテル攻击
サンダーバースト	サンダーブラスト×オーラブラスト	敌方	雷属性エーテル攻击
レアスティール	アナライズ×サイコポケット	己方	珍稀道具确实入手

协力技一览

技名	角色	修得方法	ST槽
冰纹剑	ジン&ケイオス	序盘即获得	消费：2
白银の二重唱	Jr.&モモ	新二人技觉醒壹	消费：2
重力拳	シオン&KOS-MOS	新二人技觉醒贰	消费：2
凤凰爱气剑	シオン&ジン	新二人技觉醒叁	消费：2
ライフワン	ケイオス&モモ	新二人技觉醒四	消费：3
大天使の镇魂歌	シオン&Jr.	G2-No.5	消费：2
バーストヴェール	シオン&モモ	G2-No.8	消费：1
精灵の夜想曲	Jr.&ケイオス	G2-No.9	消费：2
デュオスペルレイ	シオン&ケイオス	G2-No.17	消费：2
クロスフィスト	KOS-MOS&ジギー	G2-No.22	消费：2
灼热の合唱	Jr.&ジギー	G2-No.23	消费：2
ダンシングロンド	KOS-MOS&ケイオス	G2-No.28	消费：2
クロスヒルベルト	KOS-MOS&モモ	G2-No.30	消费：2
ジギーストライク	ジギー&モモ	G2-No.32	消费：3
英雄剑舞	シオン&ジン	G2-No.34	消费：2
デュオバスター	シオン&KOS-MOS	G2-No.36	消费：2





■文/SILENCE　编排/宇部

J联盟职业球会的创造'04



PS2	厂商：SEGA	发售日：2004.6.24
	类型：SLG	价格：6800日元 其他：——



在日本拥有固定50万以上的FANS并在网路上掀起对战热潮的“创造球会“系列终于再借今年欧洲亚洲美洲三大杯同时开打的势头，推出的系列最新的“创造球会04”。这个系列一向在我国属于小众游戏，这明显与它的素质及在日本的地位不符。玩家普遍反应日语出现得太多，难以理解。其实相对而言本系列的关键词都比较固定，而且也不难记，为了让广大玩家都能体会一下这个系列的乐趣，我们的第一期连载攻略就把游戏中的界面做一个完全翻译和解析，

游戏菜单界面全解析

游戏的主要进行场景就是俱乐部的办公室，在这个画面下按R1可以快速查看最新的未读EMAIL，按R2则是对设施增设的快捷键，按L1则可查看球员训练结果。在主画面的上方分别有8个大图标，它们操控着俱乐部的具体事务，具体功能如下：

★日程进行——完成此次指示，进入下一时间段。一般可以对球队进行事务指示的时间为周一和周四。

★PC

1.メール：查看最新收到的EMAIL，可以在大画面中用R1快速查看。

2.ニュース：新闻，可查看国内外最新战况以及转会情况，还有国家队战报以及联网模式下的新闻。

3.スカウティング：队内的人事活动，下分5栏。

スカウト指示：对球探分配的具体任务，分3种：

① 调查依赖 对指定的球员进行接触，转会成功与否要看球探的能力以及球队的世界排名，另外很多大牌球星都是要用固定球探才能成功进行交涉。同时，在这里出现的“期限付交涉” 是本作的一个新变更点，选择这项的话则会与对方俱乐部进行租借交涉，期限为一年，在当年12月时球员将返回原俱乐部，租借无需交纳转会费，只需付给球员年薪便可。但要注意的是1年只能租借1名球员，且提出交涉的时间也有限制，为每年的2月到6月。

② リスト作成 由球探自行在指定区域内进行搜索，在一个周期结束后把收集到的队员上报，最多一个LIST有5人。这里不需要固定球探也可以找出大牌球星来，但很大程度上要取决于球队的排名和球探的能力。探索周期日本国内为30天，国外为35天。

③ 新人探索 寻找年龄在23岁以下的球员，每年1月将进行与这些球员的交涉，只需要交一定的契约金就可以得到他们，年薪还都只是500万。这是一个比较好的获得球员的手段，尤其是在游戏初期，而且很多尚未在转生队转生的球员则多半要用这个手段才能够得到。探索周期和リスト作成是一样的。

スカウト作成リスト：这里可以查看球探作成的LIST的具体情况，并可以与球员进行交涉。

移籍リスト：目前球探收集到的无所属球员的情况，可无需转会费直接获得这些选手，只是一般情况下年龄都偏大。

新人探索リスト：观看年内球探找到的所有新人球员的情况。

选手检索：本作的新机能，也是对3代所做的最大改进。可以自由输入条件寻找球员并与之进行交涉。



↑想获得亨利这种国际巨星还是要等球队的实力大幅提升后才行。

4.スタッフ交代：更换俱乐部内工作人员，也有3项：

监督交代：更换教练，更换主教练后还要选择教练组，其中AC是助理教练，GC是门将教练，PC是体能教练。

スカウト交代：更换球探。

コーチ升格：将原来教练组里的副教练提拔为主教练。

↑主教练的能力对成绩会有很大影响。

5.情报：看情报的地方，共有5项：

クラブ情报	查看自己俱乐部和世界各地拥有球员情况，以及世界排名。
ランキング	其中有J联赛记录以及各年度的表彰记录。
クラブ大会	对游戏中各项俱乐部赛事的介绍及历年战绩。
代表大会	对游戏中各项国家队赛事的介绍及历年战绩。
经营情报	观看目前俱乐部的赞助、TV转播及年度经营计划情况。

6.ネットワーク：联接网络，可进行网路比赛等（不过可能国内能用到这一项的玩家并不多吧）。

★スケジュール：日程表，观看球队本月日程安排。

★オフィス：OFFICE，俱乐部内部事务的具体安排，内分4大项：

1.サポーターズクラブ　球迷俱乐部，内设4项：

クラブ会报	可查看目前球迷会会员数以及会员对球员的评价排行。
イベント开催	举行活动，对俱乐部的发展及所在地会有一定影响，后面会详细说明。
グッズメニュー	目前所生产销售的商品一览，生产商品也要在这里进行。
应援歌	根据比赛的不同状况选择球迷歌曲，也就是比赛中的BGM。可选择现成的，也可以自己编曲，这恐怕只对于音乐有一定功底的玩家才有点用吧。

2.地域振兴　可查看所在地具体参数与对球队所在地进行投资，共3项：

イベント投资	投资举行一些特殊活动，都是花钱少但效果很高的事件。只是不可以主动举办，只有等秘书的通告才可以。
施设投资	升级球场和俱乐部。
ホームタウン情报	查看所在地情报和球场及俱乐部所配备的设施情况。

3.设施　这里的绝大部分功能都可以在大画面上用R2来实现。

スタジアム	球场，可对球场进行改造。
クラブ练习场	训练场，可对训练场进行改造。
クラブハウス	俱乐部设施，可对俱乐部所有的附属设施进行改造。

4.情报

トロフィー	查看目前获得奖杯情况。
选手名鉴	观看目前获得的卡片球员情况。
纪念アルバム	观看退役队员留下的卡片。
姐妹城市	查看目前姐妹城市的状况，影响留学地的出现。

★クラブ练习　这是球队日常训练的地方，日语假名很多，自然也就成了用语解说的重头。这里也分5项：

1.全体练习：进行全队练习设定，即基本练习课的设定，可以按L1与R1切换主力与替补的训练课设定，并可进行保存。下面是详细解说，详细的效果表将在后面刊出：

战术

练习在比赛中所使用的战术，是全队作战的基本。

中央突破	中央突破
サイド	边路攻击
カウンター	防守反击
セットプレイ	定位球演练
プレッシング	即プレス，中场的紧逼防守演练
ラインコントロール	后卫线造越位战术演练

システム：对阵容进行演练，提高队员对阵型的理解度。
个人技强化：强化队员现登录位置所需要的能力。
フィジカル：训练队员的身体素质，分综合强化、速度（スピード）、力量（パワー）和体力（スタミナ）的单项训练。
ミニゲーム：练习赛，分攻击力强化、防守力强化、配合（连携）强化和自由比赛（フリーゲーム）。
调整：分为状态调整（コンディション）和休养。

2. コーチ练习：由教练组的教练对球员进行单独训练，守门员教练和体能教练都可以同时指导3名队员同时训练。

AC　助理教练，通常可进行指导的项目有：

シュート	射门
パス	传球
ドリブル	带球过人
ボールタッチ	停球技术
ヘディング	头球

センタリング	起球
フリーキック	定位球技术
タックル	铲球抢断
パスカット	抢断对方传球
コンバート	更改位置属性(GK以外)

GC　守门员教练：

セービング	扑救技术
飞び出し	出击意识
ハイクロス处理	处理高空球能力
PKセーブ	扑点球能力

セットプレイ守备	防守对方定位球能力
フィード力强化	强化向前线的长传能力
コンバート	更改位置属性（仅限GK）

PC　体能教练：

筋力强化	强化身体强度，提高争抢能力
キック力强化	强化踢球力，影响远射和长传
走力强化	强化强化
瞬发力强化	爆发力强化
持久力强化	体力强化
重疲劳回复	恢复选手的疲劳度
レクリエーション	通过轻微运动来提高球员状态
リハビリ	恢复选手的伤势，加快受伤恢复时间

休养设定	非常重要的指令，对于避免受伤是最有效的。
临时休养	设定一周内的临时修养，过了这周后会按原训练计划进行。
个人休养	对指定选手进行休养设定。
自动修养	建议都设为“ON”，并设定为“疲れたらすぐ休む”，因为就算是这样电脑也会根据教练的性格出现不休息的情况。

3. チーム诊断：在这里可以看到队员的成长度及教练对球队战术的建议。
4. チーム战术变更：更改球队的战术和人员配置。

★ユース 青年队

トップ升格	将青年队中的队员升到一线队。
监督交代	换青年队教练，从教练组3人中选出一人。
练习设定	设定练习内容，共5项，日语解说请参照上文。
师匠设定	由一线队中超过30岁的队员对青年队队员进行指导，可以提高能力和两人间配合度，但考虑到性格因素也会有失败的可能。
チーム诊断	由教练对当前青年队的现状做出评述。
ネット远征	在联网状态下组织青年队队员集训。

★面会

话をする	可以和选手及教练谈话，消除他们的不满，具体的对话选项请见后文。
年俸变更	改变选手年薪，在更改25岁以下选手时可以延长与他们的契约时间。
留学	系列最有研究的部分，我们也将在后面进行彻底研究。
自由契约	和队员说拜拜的地方，但要注意开除太多的话球迷会不满。
ネット留学	联网状态下进行的留学，通常都会有特殊效果，这次还会有“FC梁山泊”吗……

★设定・终了　SAVE的地方，要说明的是想与人对战的话要先在“对战クラブファイル作成”一项中先做成一个对战SAVE才可以。

最强教练的基本手册



↑俱乐部的施设将会影响到训练的效果。

下面给大家介绍具体的训练效果，训练分集体训练和教练特训两种。但实际上教练的特训只是提升单项能力的D，而疲劳度又积攒得很快，所以要尽量避免在比赛密度大的时候进行专项训练，以避免球员受伤。同样，在比赛密集的时候也要适度地使用临时修养来减少队员的疲劳度，以避免因疲劳积蓄而引发的状态下滑甚至意外受伤。

训练效果：战术

内容	统率力	判断力	预判	视野开阔度	防守意识	定位球技术	头球	守门技术	身体强度	踢球力量	爆发力	体力	中央位置属性	边路位置属性	现登录位置属性	中央突破	边路攻击	防守反击	中场逼抢	造越位
中央突破		A											A			S				
边路攻击		B												B			S			
防守反击		A		A														S		
中场紧逼		A			C							B							S	
造越位		A	C																	S
定位球罚球者		B	B			S				S										
定位球门将		B	B					B			B				B					
定位球其他队员	B	A	B				C		S											

个人技强化

位置	预判	决定力	传球	传中	带球	技术	头球	铲断	断球	所有守门能力	爆发力
GK	B									S	C
CDF		C	C	C	C	C	B	S	S		
SDF		C	C	B	C	C	C	S	S		
DMF		C	B	C	B	C	C	S	A		
SMF		C	B	S	B	C	C	B	B		
OMF		C	S	B	B	A	C	C	C		
FW		S	C	C	B	B	A	C	C		

阵型：在所有阵型训练中体力都提升C，所练习的阵型理解度提升A。

身体训练

内容	精神力	身体强度	踢球力量	速度	爆发力	体力
综合强化	B	B	B	B	B	B
速度强化	C	C	C	S	S	C
力量强化	C	S	S	C	C	C
体力强化	S	C	C	C	C	S

练习赛

基本上以连携强化训练为主，本来系列里配合就是很重要的一环，而本作中配合又很难练上去，其他攻击防守的练习赛相对之下还是显得效果有限，所以尽量每周保持有2次左右的连携强化课。

的确，和前作一样，如果想取得好的训练效果，那就需要完善的俱乐部设备和好的教练班子。但同样，基本的训练准则也是要遵循的，尤其是在游戏初期设备和资金都尚不完善的时候就更要注意以下这些准则了：

·身体训练最好在上午进行，且不要同一天内安排2次。

·在战术训练后进行练习赛，效果会更好。

·个人技强化最好在上午进行。

·在比赛前一定要安排状态调整或者休养。

·在下半年约9、10月左右的时候要每月尽量安排一周以上的临时休养，因为这个时候正是选手们一年间的疲劳积攒比较多的时候，也是受伤的高发期，同时也是出成绩的时候，这时多休养或者换一个强度较低的训练计划是有益无害的。



↑队员们的疲劳一定要注意及时回复，有钱的话能降低疲劳的设施一定要建。

名教练所必要的CHECK POINT!

プレスタイル（踢球风格）系统

这是本作中最大的一个系统性的变动，在游戏中查看球员能力的时候可以在下方看到有6个空格，这里表示着球员目前所习得的プレイスタイル，既球员踢球的风格特点。我们不妨将之理解为球员所拥有的特殊能力，这些能力在赛前可以进行选择使用。每个队员最多可拥有6项，但在单场比赛中只能使用一项。这些能力的学习方法是某些球员先天性的拥有及后天性靠教练的培养来习得，教练也会拥有プレイスタイル，通过时间的增长和相性的提高，球员将会从教练处学到特殊技能。这些能力的作用是在比赛中发动，并增加相应的能力，如果观看全场比赛的话就可以观察到，发动特技的时候球队队标旁将会出现相应能力的标识，下面是游戏初期所确定的基本的プレイスタイル介绍：

技能名称	解说	主要提升的能力
ストライカー	射手，球队的主要进攻点，擅长射门	得分能力
ポストプレイヤー	擅长头球攻击及用头球给队友做球	头球能力
セカンドストライカー	影子前锋，后排高速插上给予对手致命打击	得分能力
チャンスメーカー	前锋里的前腰，不仅能自己得分还能给锋线上的搭档制造机会	传球能力
ドリブラー	带球者，擅长带球突破，不过有时候太独的话则会陷入困境	带球突破能力
アタッカー	擅长接到队友的传球后在敌方腹地就地组织进攻，阵地战高手	得分能力
トップ下	前腰，在前锋线后潜伏着，输送必杀一传的主要角色，对技术要求很高	传球能力
セントラルMF	前后腰，负责中线附近的全部事务，既要能阻截，还要有一定的组织能力	体力
プレイメーカー	前后腰里偏重于组织进攻的一类，在中场附近策动球队的进攻	传球能力
ボランチ	后腰，在中场靠后的位置主动地进行拦截，断球后迅速组织反击	断球能力
ダイナモ	后腰中偏重防守的一类，活动范围很大，需要较高的体力和断球能力	断球能力
ウイング	边锋，利用速度切入对方后卫线，突破后下底传中制造机会	带球突破能力
サイドハーフ	边前卫，在中场边路一带活动，对突破力和向中路切的能力要求更高	传中能力
ウイングバック	攻击型边后卫，介于边后卫和边前卫之间的角色，活动范围非常大	速度
サイドバック	防守型边后卫，在攻击时更多的是向前去补后腰的位置	铲断能力
ストッパー	盯人中卫，对1对1和身体能力的要求很高，在定位球时也是主要头球手	铲断能力
スイーパー	自由中卫，无固定盯防目标，自由地去填补防线上的漏洞，对战术理解要求高	断球能力
リベロ	自由人，贯穿整个后卫线的防守，并在断球后从后卫线直接插上发动攻势	得分能力
ラインDF	平行后卫，对平行站位的理解度高，同时擅长造越位	造越位能力
フィード	长传手，在后卫线上断球后直接长传发动快攻，通常也擅长远射	踢球力量
攻击的キーパー	活动范围大的门将，比赛中会比较兴奋，经常出击来化解险情	出击意识
オーソドックス	传统型门将，无论情况如何紧急也很少贸然冲出禁区阻截，防守很稳健	守门技术

这些技能在一定条件下还可以得到进化，目前判明的有以下几种升级：

ストライカー——エースストライカー
ポストプレイヤー——ハイタワー
ウイング—— エストレーモ
ドリブラー——スーパードリブラー
トップ下——トレクアルティスタ
アタッカー——シャドウストライカー
ウイングバック——ラテラル
プレイメーカー——レジスタ
ボランチ——ピボーテ
ストッパー——エースキラー
ラインDF——フラットDF
オーソドックス——ラストフォート

此外还有像ファンタジスタ和カリスマ这样的特技，目前仅可以肯定特技升级后将提升能力上升的幅度，但有无其他特殊效果以及具体出现条件目前还不明朗，我们将在后面几期的攻略中做详尽的解析。

名教练所必要的CHECK POINT!

海外集训与远征

海外远征可以在每年的1月和7月进行，这个要素影响到留学地的追加，许多强力留学地都是要靠远征才能够得到，下面就是到目前确认的留学地增加方法：

英格兰	
マンチェスターFC	签约赞助商“森泉制纸”。
ロンドンFC	签约赞助商“大正制纸”。
リーズFC	签约赞助商“天之川出版”。
フルハムFC	签约选手“稻本润一”。
意大利	
ASミラノ	签约选手“アンブロジーニ”等。
ミラノFC	签约教练トラッティーニ
ブレシアFC	签约选手「バキーニ」等。

レッジョカラブリアFC	签约赞助商“シルキーマンション”。
荷兰	
アイントフォーヘンFC	都市类型达到“产业发展都市”。
ロッテルダムFC	签约赞助商“ペアウッド”。
德国	
ドルトムントFC	签约赞助商“有野フーズ”。
葡萄牙	
ACポルト	签约赞助商“田中发动机”。
CAリスボン	签约赞助商教练アルジョルジユ、リヴェルタ等。

CAリスボン	签约赞助商教练アルジョルジュ、リヴェルタ等。
比利时	
FCゲンク	签约赞助商“クラカシ”。
塞尔维亚与黑山共和国	
FCベオグラード	签约选手“P.ジョルナダビッチ”等。
克罗地亚	
FCザグレブ	签约赞助商“ホテルシンパティコ”。
捷克	
FCプラハ	海外远征3次。
匈牙利	
ブタペストFC	海外远征2次。
罗马尼亚	
FCブカレスト	签约教练ペデロビッチ等。
保加利亚	
FCソフィア	签约选手“ルチコフ”等。
乌克兰	
FCキエフ	海外远征4次。
俄罗斯	
モスクワFC	海外远征5次。
丹麦	
FCコペンハーゲン	都市类型达到“产业发展都市”。
挪威	
トロンハイムFC	签约赞助商“ヘッドウェイ”。
土耳其	
イスタンブールFC	签约教练“タリレム”等。
巴西	
SCサンパウロ	海外远征3次。

ポルトアレグレFC	签约赞助商“ベッチ”。
阿根廷	
ブエノスアイレスFC	签约赞助商“国丸印刷”。
ボカFC	签约教练“ガシーレ”等。
乌拉圭	
FCモンテビデオ	签约教练“アカスタ、カバチェロ”等。
巴拉圭	
アスンシオンFC	海外远征3次。
智利	
サンチャゴ	签约选手“ガスティーヨ”等。
哥伦比亚	
ボゴタFC	签约赞助商“田岛研究所”。
墨西哥	
グアダラハラFC	签约赞助商“ジョイメルカート”。
尼日利亚	
エヌグFC	签约赞助商“光明饮料”。
南非	
ヨハネスバーグFC	海外远征3次。
塞内加尔	
ダカールFC	大陆制霸。
韩国	
城南FC	海外远征5次。
泰国	
バンコクFC	签跃赞助商“大石便当”。
卡塔尔	
ドーハFC	签约教练“オフタス”等（仅追加集训地）。

这是系列一直以来的传统设定，通过在海外俱乐部的短期集训提高选手能力。从前作以来更得到强化，每年可以集训2次。本作不仅继承了这些设定，更加入了新元素。每次在集训前所选定的强化课题有2个，在集训结束之后主教练会对集训做出评价，这样就可以得知哪个集训地适合做那种训练了。当然目前来说我们所拥有的集训地也非常的有限，我们也只能在后几期的攻略里再公布更加强力更加有效的留学地和集训地的彻底攻略了，首先我们还是把游戏初期的集训地所对应的能力列出来：

集训地	非常适合练习的项目	适合练习的项目	不太适合训练的项目	非常不适合训练的项目	连携力强化
富良野	防守	攻击/战术	阵型	身体	普通
津轻	无	战术/身体	攻击/防守/阵型	无	普通
草津	战术	攻击	防守/阵型	身体	普通
羽田	攻击	防守/战术	阵型	身体	普通
信州	身体	战术	攻击/阵型	身体	普通
富山	战术	防守	攻击/阵型	身体	普通
奈良	无	战术/身体	攻击/防守/阵型	无	普通
琵琶	战术	攻击	防守	身体	普通
鸟取	身体	战术	防守/阵型	攻击	普通
爱媛	攻击/防守	战术	阵型	身体	普通
阿苏	身体	战术	攻击/阵型	防守	普通
那霸	无	战术/身体	攻击/防守/阵型	无	普通
ホンコン	无	战术	攻击/防守/阵型/身体	无	失败
リヤド	无	战术	攻击/防守/阵型/身体	无	失败
メルボルン	无	战术	攻击/防守/阵型	身体	失败
モスクワ	身体	战术	攻击/防守/阵型	无	失败
レッジョカラブリア	身体	攻击/战术	防守/阵型	无	失败
イエテボリ	战术	无	攻击/防守/阵型/身体	无	普通
カサブランカ	攻击/防守	无	阵型/身体	战术	普通
サンパウロ	攻击/防守	战术	阵型	身体	失败
ロサンゼルス	战术	身体	攻击/防守/阵型	无	失败
キングストン	身体	战术	攻击/防守/阵型	无	非常适合

注：表中攻击=オフェンス强化，防守=ディフェンス强化，阵型=システム理解力强化，身体=フィジカル强化。

■文/无无　编排/宇部



ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3 アドバンス 不思議のダンジョン

特鲁内克大冒险3 A

如果让我说谁是游戏里最著名的商人，那么绝对是特鲁内克没错了。这个面容慈祥的大叔，背着自己装满道具的行囊游走于各个奇异的迷宫之间，历经无数的冒险，完成了一个个艰难的挑战……虽然作为一个商人，他的经历有些不可思议，但正是这种奇幻的冒险吸引着无数的玩家。现在特鲁内克大叔又光临GBA了，准备好了吗？赶紧跟随这位大叔开始新的冒险吧！

GBA	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2004.6.24	
	类型：ARPG	价格：6279日元	其他：——

■文/任天堂世界 · NW旅团 Ring　编排/宇部

基本操作

十字键……………角色的移动
A键…………………………确定
B键……………打开菜单/返回
十字键+B……………快速移动
START键/R键…………按了之后出现方格阵，配合十字键选择方向，可以进行斜移动（或者直接按下十字键的两个相邻方向，也可以斜移动）
START键…………显示世界地图（迷宫中显示地图则改为SELECT键）
L键……………发射弓箭（前提是有装备好弓箭，石头无法通过这个指令来运用）
A+B键同时按……快速消耗回合数来回复HP

在道具菜单中按START可以整理道具；

本作的记忆方式

呃，还是和前作一样……在某些特定地点和特定的角色对话后可以储存（这些在攻略中有提到），或者是在迷宫中储存：在迷宫中的楼梯口下不要下去，按B选择第三项即可。这种储存的方法导致了特鲁尼克系列的经典秘技得以使用——就是在不需要强制储存就可以挑战的迷宫，在挑战前先在外面储存，进迷宫中后不要在楼梯口储存，死亡了后马上关机，再继续游戏，状态还保留在进迷宫前；这个秘技在通过了后的迷宫使用无效——进迷宫之前会强制储存，如果选择否的话则无法进入迷宫。这种记忆方式对使用卡带来游戏的玩家而言不方便，为什么不像“风来西林GB2”那样的即时储存的呢？难道就只是因为本作是移植的，SQUARE · ENIX没有能力改变这个记忆方式？或者是想保持特鲁尼克系列的特色？害我等FANS盼了N久的愿望没有得到实现，这么种记忆方式可能会出现由于电池突然断电（看到红灯了还在坚持着某一层……），辛苦通过的N层就这么OVER了，哭啊。

本作的进度居然有两个！这可是特鲁尼克系列首次的改进啊（某旁人：PS2版的不是首次吗？）！不过有着エクストラモード的存在，这个模式是需要占用一个进度的……所以，实际上和一个进度没有多少差别？

本作的系统解析

本作的系统还有几个改进就是：

1、等级保留，这样在攻略初期的几个迷宫时就不会觉得太难了，真要是打不过的话就去练级吧——不过话又说回来，初期的几个迷宫，要是都只能LV1进去，凭着那么些弱武器……能顺利突破的玩家又能剩下多少呢？

2、等级虽然是保留了，但是升级所需要的EXP增加了，比如前作仅需要100EXP就能达到5级，而到了本作却需要200！更糟糕的是：怪物的EXP量变少了，在前作中能有EXP达到9000的黄金史莱姆，其他超过5000的也有一些，而本作却……连EXP超过2000的怪物都难以寻找了……而等级的重要性不用多说吧？所以造成难度的直接上升，对通关后不能保留等级的迷宫来说更是举步维艰……稍微夸张了点，不过总体说来本作的难度确实是比前作难了一些，在此特别做出提醒，请各位好自为之。死亡之后道具只是减少，不像是前作那样全光，嗯，改进了啊，但是在通关后的某些迷宫却还是和以前的一样全部消失……。



3、迷宫地图默认为随时显示状态，可以在边攻略边看地图，方便，如果不想这么做的话可以在迷宫中选择マップ那项把地图显示屏蔽掉。

4、迷宫中光圈的显示为周围2格范围，这个……不予以评价……

5、对话框半透明化了，这个修正在迷宫中是非常实用的。

6、藏宝概念：本作中的墙壁里是有些道具埋藏着的哦，只要把墙壁挖开，说不定就能找到一些珍贵的道具，而挖墙的方法有多种，更是有トンネルの杖这种方便的道具存在。判断墙中是否有道具的方法一般就是在墙壁边快速移动时突然再停下（不在拐角处或者路口），那么在附近的墙壁里就有道具了。

7、进入迷宫没有带道具的限制，除了某些在文中有说明的，一个字：爽！

先说说本作新增加的エクストラモード选择进入此模式后，可以直接挑战四大BT迷宫，这对于高级玩家来说是好事，但是对初学者来说就是个噩梦——这些迷宫绝对是特系列里最为恐怖的迷宫！尤其是后面那两个：异世界の迷宫和まぼろしの洞窟！前者是类似于前作“更不思议”版的传统的不能带道具挑战的高级者向迷宫，后者更是难度和“风来西林GB2沙漠的魔城”里“壶之迷宫”有的一拼的超高级者向的迷宫！（由于时间所限，这些迷宫的攻略方法请见下期），虽然可以选择带同伴进去，但是难度并不会下降多少甚至是增加了，所以如果没有足够的EXP的话——也就是对不思议系列不够熟悉——在此奉劝一句：还是老老实实地从シナリオモード（故事模式）开始特3A的旅程吧。

「新界の試練」へ
「封印の試練」へ
「異世界の試練」へ
「まぼろしの試練」へ
エクストラモードの説明
スタートメニューに戻る



流程1 トルネコ篇

先出门被人带领到族长的家，进去和那些人对话。（在非迷宫中按B键出现的菜单中有一个选项ルーラ作用是传送到去过的某些特定地方，省的走一大段路）在村子里走走，调查木桶，可以得到一个しあわせのたね（幸运种子，等级上升1）和一个ちからのたね（力量种子，力量上升1，力量最大时最大力量上升1），还有50GX2。这两个种子不要用掉了，毕竟它们是稀有的道具嘛，留着以后有大用处。村子最左边的人，和他交谈，三个选项分别为1、记录游戏；2、查看还要多少EXP升级；3、消除道具诅咒状态。

没有什么事情的话就回到老婆和孩子的那个房间吧，和老婆ネネ对话后睡觉了……

一觉醒来，去村长家，得知出现了情况，要出发了，出了村庄，刚走了几步就发现迷宫，进入。



迷宫1 謎のほらの穴

这是本游戏的第一个迷宫，新手教学类迷宫，可以捡到回复の壶，还有铜剑，木の盾，火炎草等等，只有3F，熟悉下本作的操作。要是连这个迷宫都过不了的话……我还是劝你立即放下本作，这种游戏不适合你，阿门。由于本系列是回合制的，在和怪物离的近时是我方先动，怪物后动，所以等怪物到我方面前后再行动对我方才有利。

通过迷宫后进入神殿，和村长对话后得知原本封印怪物的神像倒塌，怪物的封印全部被解除，村子的危机啊！所以トルネコ承担起了拯救村子的艰巨任务，出发前族长要求其孙女/孙子协助トルネコ，此时可以选择同伴。直接选择“是”则是选择村长的孙女イネス，连续选择三次“否”再选择两次“是”就可以选择村长的儿子ロサ了。两个人的区别：イネス是个魔法师，可以使用回复和攻击咒文（不过咒文使用次数有限制，三个咒文的使用次数分别是8，3，4，每进一个迷宫使用次数达到最大值），并且在战斗时怪物优先攻击トルネコ，同时イネス也不会主动找怪物战斗，当トルネコ和她分散或者陷入异常状态（比如麻痹）时，她会一直呆在原处等待，建议新手选择她为伙伴；而ロサ不会使用魔法，同时进入迷宫后会强制让トルネコ带10个他的道具，也就是说选择他的话道具携带量减少到10个，而这些道具是不能使用的，一旦使用的话……ロサ会陷入暴走状态，不由分说，三下两下把トルネコKO，真狠……被他打倒可是和死亡没有差别的，所以不要惹他的好；同时他是个热血的家伙，会主动找怪物战斗，不过论起攻击、防御还是HP来说都比他姐姐要更胜一筹；在战斗中怪物优先攻击ロサ（确实这小子也挺欠揍的，爆笑）。两个伙伴的共通点：在迷宫中对着他们按START键再面对着伙伴按A为和他们对话（对话不消耗回合数），如果伙伴是イネス的话还可以请求她的咒文支援；在他们头上出现“！”时就是说明他们出现了危险——HP所剩不多了，要快点给其回复；伙伴打倒怪物获得全EXP，トルネコ也是获得全EXP。而トルネコ打倒怪物的话虽然トルネコ获得全EXP，但伙伴只有获得一半，小数略去（用イネス的イオ咒文打倒的怪物还是两个人都获得全EXP的）；伙伴和トルネコ一样随着回合数的经过HP也是会慢慢回复的；伙伴被打倒的话也算是迷宫攻略失败。



选择ロサ的后果之一。

接着是回村子去了，次日早晨醒来踏上旅途，和房间里的所有人对话完后再和族长对话即可出发了（此时要是选择是的话可以把之前的选择ロサ换成イネス，当然是你选择了那个欠揍的家伙了，要是选择否的话则就是选定男的啦）。对话完毕后得到地图，按START可以观看世界地图了，另外和老婆对话可以拿到大面包，上路了。

进入神殿后，在神像底座下的洞口进去后，下了左上的楼梯，又是一个迷宫，进去挑战：



迷宫2 いざないの洞くつ



共5层，难度稍微比上个迷宫增加了点，不过还是非常简单的说，因为还是有着大量的回复の壶的存在，使得攻略起来没有什么难度——除非不懂得在HP红了后马上使用回复の壶……还有如果伙伴是イネス的话按START键和イネス对话，可以让她咏唱咒文。只要注意回复(和注意给同伴回复，用ホイミの杖)，可以轻松地通过这个迷宫，另外罗嗦一句：刚进迷宫时不要忘记装备好武器和盾(以后每个迷宫都一样)。活用伙伴的一个小技巧：在伙伴是イネス的时候，前面来了个怪物，此时控制自己到怪物到达身边时使得两个人都能攻击到怪物，这样一来大部分怪物都能一个回合就被打倒。

出了迷宫后来到一个奇怪的房间，看到某人躺在床上，和其对话，选择否可以打听到不少对冒险有用的情报。旁边有冒险之书可以储存游戏进度，调查柜子可以取得一个小金币，用处见道具表，千万别丢了！另外调查罐子还可以取得50G。一切准备就绪之后就向下一个迷宫进发。



迷宫3 南海の地下道



共6层，只要注意回复还是很简单的。本迷宫开始出现讨厌的魔きめんどうし，会使用バシルーラ杖把トルネコ传送走以后伙伴会孤军作战（或者是伙伴被传送走，都是很不利的情况，尽量避免，同时要尽量保证伙伴的HP足够），6F开始有LV5的大木槌这种怪物出现(怪物左下的数字就是其等级啦)，一次攻击可以打掉不少HP，要是被连续攻击的话……6F还会有成群结队的マッドハンド，它的特殊能力是把身边的道具扔向トルネコ或者伙伴，还有就是把トルネコ身上的道具扔掉，如果是壶的话则可能被打碎……另外它还能钻入地下，使得杖和投掷类道具对其无效(除了石头)，所以非常让人恼火，注意了。在攻略时不要舍不得使用いかずちの杖，同时在这个迷宫能捡到世界树叶，碰碰运气吧，注意不要把它放进壶里了。

出迷宫后看到商店，把不要的东西卖了吧（卖东西按住R键后按A键可以选定道具，可复数选择，按R+B则取消，把道具从壶里取出/放进壶里也是同样的操作），同时要准备个リレミトの卷物，以防不测，由于下两个迷宫有大量水系怪物，有必要买下2800G的オーシャロッド；仓库也有了，把不要用的道具存放进去，比如小徽章和那两种种子（壶存进去时是和在身上时同样的状态的，请放心）。另外和上面的神父对话可以储存游戏进度，和旁边修女对话可以休息，休息完毕可以拿到一个面包。之后从左上角旋涡进入下一个迷宫。



迷宫4 さんご礁の神殿广间

共5层，难度进一步提升，因为从本迷宫开始出现了陷阱了要注意催眠瓦斯陷阱，被催眠的话就会睡眠一定回合，而伙伴如果是イネス的话她并不会帮トルネコ干掉怪物，结果自然是被干掉了……，同时本迷宫里出没着一群水系怪物，它们站在水上是会回复HP的，所以不要和在水上的它们战斗（除非有能力对它



们一击必杀）。4F开始出现的蓝色黄发企鹅会复制自己，还会使用混乱咒文メダパニ，千万要小心，打不过就让同伴上吧（被混乱时使用弓箭/杖/卷物/草不会受到影响）。另外看到デビルアンカー在闪的时候记得开溜（伙伴是ロサ的话就……），它自爆成功能把我方炸得只剩仅仅1HP的。

出了迷宫后来到一个地方，左边是的商店，可以买到青铜の盾+2。右边的是神父，储存进度用。准备完毕后进入右上的旋涡达到下个迷宫。



迷宫 5 さんご礁の神殿 回廊

总共9F。难度稍微比上个迷宫高点，怪物和上个迷宫基本相同，但是增加了减速陷阱。到了6F以后会有升级版的怪物出现，能力稍微强了些，注意着点就行了。另外，じごくのハサミ和ガニラス一样是把除了直接攻击以外的攻击化为2点伤害，注意不要和在水上的它战斗……否则……而グレイドマーマン在攻击时会让トルネコ摔倒，身上的道具随机掉出来，要是リレミトの卷物被扔出来的话，就会不能拣起(呈打开状态),只能读了……对了,魔法对其无效。到最后还会出现等级5的海星,最好不要和它硬拼。本迷宫能拣到ちおらの指轮。

出了迷宫后从迷宫入口的左边的旋涡出来，这时左边灯台的火也点燃了,门打开了。再去神父那里记录吧。接着的当然就是——



迷宫 6 海底山地ふもと

这个是总共11F的迷宫，新增加了硫酸陷阱，踩到了就自认倒霉吧：现在的剑盾是没有防锈能力的……还有地雷陷阱也出现了，一旦踩中的话两个人都遭殃，HP2/3化。注意那个守住钱的笑袋怪物，靠近它可是有可能被偷钱的哦。另外出现了远程射弓箭的リリパット，注意斜移动把其吸引过来后干掉，它在窄道里也是会离一格远就射弓箭的，打倒它也是可能获得弓箭的。5F以后出现了著名的テンック,它的跳舞特技依然难缠。还有爆弹岩……它的爆炸和デビルアンカー一样比地雷更可怕。

而ドラゴスライム会远程喷火造成10的伤害。在9F以后出现的等级5的いたらずもくら一次攻击可以伤害将近30！注意！

刚出迷宫就碰见个旅行的修女，储存吧。调查上边的两个罐子有200G和一个小徽章。右边走动的家伙是个商人，做点补充。马不停蹄地赶往下个迷宫。



迷宫 7 海底山地 山顶部

5层……一进迷宫就出现了会分裂的怪物スモールゲール，最好在窄道里和它对决；而ベビーサタン则会主动前来偷盗壶并把壶里的道具扔出来，壶可以在本层其他地方找到或者……最好让伙伴去对付它；其他的……没有了。

终于达到了新的岛屿海龙岛了，这个海龙の灯台不仅有道具屋，仓库，还有银行和锻冶屋（但是其价格……），别忘记和塔建筑内的人都对话过一遍和在修女那里储存进度。2F的柜子里调查得到药草——本作中的第一个药草，和左边床旁边的老婆婆对话可以休息，休息完毕后又得到一个面包。之后前往下个迷宫

在岛上走着走着就遇见了个贤者のほら穴，进去时等级强制降为1（不过出来后又恢复成原来的了），而且伙伴不可以一起进去。其实这个迷宫就是考验玩家智慧的迷宫，由形形色色的谜题组成，这些对剧情没有什么影响（除了在里面阵亡后身上的道具和钱有所损失，所以去之前把道具和钱都存起来吧），只是让各位换换头脑而已。不挑战也无所谓就是了，里面得到的钱是可以带出来的，道具就不可以了，残念啊。不过有些谜题还真没有半点难度……汗死。



迷宫 8 海龙岛の遗迹

共12层。本迷宫开始出现ワープの陷阱，踩上它后会和伙伴分开，另外针床也大量出现，还有解除装备的磁铁陷阱。本 迷宫出现了冰床，只要一路上去就会沿着一直线滑到底，就算中间遇到道具也不会停，怪物方面出现了前作中令人非常讨厌的きとうし，还是远离主角们使用杖；同时本迷宫开始出现ミミック了，它假扮成道具的样子欺骗玩家；小龙怪物ドラゴンキッズ远程喷出的火伤害20HP和3回合无法动弹的冰冻气息；アローインプ也进化成远离主角射弓箭了；还有时而从什么地方冒出来的メトロゴスート；只会等我方主动靠近的さまようよろい……本迷宫开始出现商店了，只有红色地毯的范围才算是商店的范围，和店主交易的方法依然是拿起道具就算是买，放下道具就算是卖。同时在本迷宫开始出现一些弓箭类道具，好好利用吧。同时本迷宫开始出现祝福类道具……



突破迷宫后得到了海龙の圣火，赶快回到塔顶，把圣火点燃……接着就可以进神父左边的牢房里的迷宫了，和门卫对话后选择是进入。





迷宫 9 灯台の地下室

只有8层新增加了个封印的陷阱，踩中之后指轮的特殊能力暂时封印（变成红色，只封印一层），出现了最让人讨厌的怪物之一：透明的怪物シャドー，还好本迷宫有些眼药草；经常出现痛根一击的シャドーナイト；其他的怪物没有什么好说的了，要注意的还有かいこうけんし，它的盾击飞依然健在，由于同伴一般在后面，所以危险性增大了，不过一般能对其一击必杀……值得一提的是在本迷宫里有可能拣到妖剑かまいたち，另外还有一些弓箭，要打起来也是比较简单的，运气好的话还可以拣到圣域の卷物的哦。

今回の冒険の結果　14 回目
トルネコは 灯台の地下室を
無事に突破した
レベル 19　経験値 12618　10498G
ちから 11/11　HP 92/97
武器　妖剣かまいたち+1
盾　ラウンドシールド
指輪　ちからの指輪
得点 17652　トルネコ　順位 4位

出了迷宫，和那男的对话可以得到解毒草，前提是道具栏留出一个空格，上面的七彩光束是记录点。又要进入迷宫冒险了。



迷宫 10 遺跡の大空洞 南

总共10层。本迷宫开始出现了比较多的指轮了，也出现了种绿色的陷阱，一旦踩上，武器/盾的附加值降低为0——还好现在的武器/盾的附加值还很低。要注意会催眠我方使得做出奇怪举动的だいまどう，但是打倒它也比较有可能获得道具。远距离使用杖来把我方传送走并麻痹的；还有不死系的ミイラ男，打倒其有一定几率成为坟墓，可以被其同类复活；到了9F以后出现了等级为5的泡泡史莱姆，比较强。

出了迷宫后到了个和刚才的很类似的地方，七彩光也是记录用的。右边的小孩的作用是仓库。接着就是：



迷宫 11 遺跡の大空洞 北



此10层的迷宫第一次出现石像，分为N种：陷阱坏石像和吹飞石像，还有身代わり石像，重力石像等等……这些石像的作用是敌我不分的，但大多都对冒险不利，还好可以把它们破坏掉。泥手出没；会变身成在其附近的怪物的モシャスナイト，和マッドハンド组成的连续技对道具是个大威胁，而这个骑士的回避率也高了点；所有攻击伤害为2而且会使我方陷入失明状态的サンダーラッド；两次攻击的キラーマシン……

总算是到了下一个岛屿了，刚出迷宫伙伴就离开了，走着走着就发现了个迷宫的入口，还用说什么？进去挑战吧。



迷宫 12 バレイナのほら穴



第一次出现未识别的道具了！同时本迷宫也有诅咒的道具了，这里有些不死系怪物出没；还有两种螳螂会把壶外的草或者卷物切碎；口封印的メイジももんじゃ；放毒降低力量的おばけキノコ等，不过只有5层，能比较轻松地通过。

不远处就是个港口城市コスタリベラ，多调查桶，多和人对话，都能有不少收获，也不要忘记去城市左边的神父那里记录，集市上有不少好货物，看着买些吧。城市左上的是怪物斗技场，选择一个怪物，然后再开即可开始比赛，回合数在右上角显示，全部完了后剩余的都是胜利者。在每个场地上都有石像，这些石像起到的作用甚至大于怪物本身的能力。赢到了一定数量的代币后可以换到只有这里才有的特殊物品，比如ゴールドウィッブ，而且看着怪物们在斗技场战斗也蛮有意思的。



接着往北来到了バレイナ城下町，进门左边就是教会，进井里把猫救上来后到左边的猫主人家那里，得到一个小徽章，但是进不了城门，去在城北山区走时会遇到神秘的旅行商人，再回到港口城市，和大街上士兵摸样的士兵长对话，得到了许可，这样就可以进城了。城里也有个小徽章。和国王说完情况后得到允许去北面的洞窟了（此时再去找伙伴的话还可以让其加入）。



迷宫 13 山脉の尾根

刚好13层(很吉利的数字?)。这里的怪物以高攻击力为主：出现了等级2的经常使出痛根一击的杀人鬼，どくやずきん的射箭会使力量降低1；等级2的エビルポット不要让它有机会召唤出怪物！ドックスナイパー2次行动2次攻击；11F以后出现怪物更是恐怖，而且6F以后出现的石像更是起到了帮凶的作用。总之一个词：较难。如果没有信心的话多来几次吧，在这里教各位一个比较笨的方法：在海龙の灯台的那个锻冶屋里把武器和盾的强度增加到20以上（反复进出迷宫就可以反复锻冶了），记得带多点魔法の石，那样就比较轻松了。

下了山后进附近的占卜师家，七彩光不用我说用途了吧？调查罐子可以得到药草。B1F就是此行要找的占卜师，剧情过后到2楼床边休息去了……醒来之后和占卜师一起回到了王城，在占卜师的努力下，王妃终于醒过来了，由于救助王妃有功劳，国王允许老特在港口城市开店。店员有两个候选人，会面完毕后（建议选择第二个作为店员，以后自有好处）出城和占卜师对话，占卜师成为同伴，回港口城市，店在城市西北面。接着就是坐船出发回村子医疗仍然在睡眠中的ポポロ了。在占卜师的努力下，孩子终于醒过来了。是夜，父子俩参加村子为一家人举办的饯行晚会，和村人谈完后就回家和老婆对话，睡觉去了。（特别说明：在占卜师的那个岛西边有个被石板封印起来的洞窟，不过现在是进不去的，继续往南走。岛西南方看见有个被紫色雾气包围起来的建筑物，邪气太重，无法进去，在一旁的紫色沼泽地里发现新的迷宫いけにえのほら穴。）



番外迷宫 いけにえのほら穴



名副其实的“牺牲的洞窟”，死亡在这里是家常便饭，由于进去时是只有自己一人等级为1且无道具，难度之高可以想象。在这个迷宫里能拣到6种对付怪物的道具，分别是もろはの杖、ザキの杖、いかずちの杖、モノカの杖、火炎草、とじこめの壶，对付怪物就靠它们了。首先，在这个迷宫禁止快速移动，一旦在窄道里碰上怪物而怪物先行动就……怪物完全可以对我方造成一击必杀；其次，进部屋前看看部屋中有没有マッドハンド（泥手）这种怪物，有的话就不要在它们旁边走过，能对它们造成伤害的就只有火炎草了，在3F的ブラッドハンド（血手）这种怪物更要小心，由于它们会把我方拉到其身边，一旦在部屋里碰上它们几乎就是只有死路一条（死亡了就道具和钱全部没了），进去前先确认吧，没有办法确认时也就只好自认倒霉了……



这里的怪物都会把道具扔来对我方造成伤害……其他的没有什么了，在4F有钥匙，最好拿到了吧，见到楼梯就下是在这个迷宫里的定律。基本上是靠运气通过的迷宫……建议以后用ポポロ进去吧，还可以让僵尸类怪物收来，几率还是蛮高的哦。



流程 2 ポポロ篇

次日还留在村子里的ポポロ被族长老伴叫了醒来，下楼和族长对话，之后再和族长老伴对话得到大面包。没有什么其他事情了，出村子逛逛。刚出村子就掉进了个迷宫里。



迷宫 1 魔物のほら穴

这个是ポポロ刚出道的第一个仅有3层的迷宫，基本操作和他老爸相同，只有L键有变化，为针对怪物同伴们的指令(就是按B键后出现的指令“仲间”的简便操作)，选择后第一个是状态，第二个是下达战斗指令(必须该怪物在身边，下达命令不需要消耗一回合)，第三个是把怪物送回“牧场”。而ポポロ的最大武器就是这些怪物伙伴，在战斗中ポポロ亲自打倒的怪物都有可能加入（注意只能用物理攻击，扔石头、使用杖甚至站在圣域卷物上、水上都不可以，加入怪物的几率是以怪物的等级和能力为准，当然是等级越高的/越强的越难加入了，同时还和ポポロ的等级有关，越高当然越好，还有就是装备的爪也和几率有关。能加入的怪物包括了本作的所有迷宫中出现过的怪物，只要能被ポポロ用物理攻击打倒的就行——除了那个惟一的BOSS，包括了店主——不过要成功收到它估计没有90级+最好的爪是不太可能的了）。己方怪物的头上心红时表示HP超过了3/4，黄时为还有3/4~2/4，白时则表示不到1/4了，要时刻注意它们的HP哦，否则死亡了就……再去抓过一个吧，没有可能复活的，而把怪物带出了抓它的迷宫一次后，以后被打倒了就会自动回到牧场。怪物同伴的HP和人类同伴一样也是会随着回合数的经过而回复的。怪物同伴打倒其他怪物获得的EXP ポポロ能全部得到，其他怪物同伴得不到；而ポポロ打倒怪物的EXP任何一个怪物同伴都得不到一点，所以要培养某个指定的怪物同伴的话，就带着它让它对怪物进行最后一击才可以。另外怪物一多起来（比如超过4个），就很有可能在走窄道时只跟来2~3个，其他的则四处“流浪”，就算下达了对应的命令也不行，所以要注意怪物的走散的问题，对弱小的怪物进行特殊照顾。接着说的是迷宫：在这个迷宫里居然有一大堆世界树叶……还有不少面包，还有必备的ホイミの杖，总之很轻松就是了。

★战斗指令一览

バッチリがんばれ	主动战斗，不会离开在同一部屋时的ポポロ
いっしょにいてね	跟在ポポロ身后作为护卫，不会主动上前战斗
かってにしてね	主动战斗，但是会离开ポポロ
いのきだいじに	消极战斗，以保重生命为主
ここでまってて	呆在原地不动
とにかくにげて	不战斗，逃跑保住生命
とくぎつかうな	不使用特技

关于怪物的类型（名字那一行右边的）：普通、攻击、防御、万能，这些是决定了怪物成长方向的，以万能最为出色，成长是最高的。而另外一项，早熟、晚成、特殊，这些则是决定了怪物升级所需要的EXP，晚成类的成长比早熟的要高，当然EXP需要量也是更多的，而特殊类的成长则是该能力（比如“攻击·特殊”就是攻击这个能力）成长非常高，EXP需要量也非常惊人，要是你抓住了这种类型的怪物……先恭喜你了！！这些都是魔幻级别的怪物，加入几率都非常低。至于用什么类型的怪物就仁者见仁，智者见智了。我比较推荐“万能·晚成”的。

怪物的等级上限,有些很低,甚至连10都不到;而有些很高。和主角不一样。

出了迷宫后，由于神殿的看守者不允许ポポロ进去，所以就去岛西边的新出现的城堡吧。这个城堡的国王正是有名的メダル王。把收集到的小徽章给他后会得到很稀有的道具，特别是最后三样……无论如何都要得到！所以努力收集去吧。右边的女郎的作用是仓库，ポポロ和トルネコ是共同使用一个仓库的。

回村子和族长反映过情况后，族长允许ポポロ出去冒险了，那么可以进入神殿里的迷宫了。

第二个迷宫：［いざないの洞くつ］

基本和第一个迷宫没有差别。下个迷宫由于和トルネコ的基本没有什么差别（层数有变化而已），所以跳过了，在トルネコ篇该注意的在ポポロ篇也要注意。

第三个迷宫：［南海の地下道］

略过，没有多少不同之处。

到达海底の家后，发现有些不正常，左上的旋涡出现了邪恶的气息，进不去了（史莱姆旁边的老伯那里是相当于DQM中的牧场，只能拥有10个怪物,所以要注意数量），回到村子和族长商量，得到了进神殿那个原先一直打不开的门的“钥匙”,同时族长还送了个ポポロ专用的武器うみどりの爪。



迷宫 4 神々の道



难度开始加大了的8层迷宫，出没的怪物比上个迷宫强了不少，其中有召唤怪物的エビルポット，还有把壶外草类/卷物类道具切碎的きそりかまきり（螳螂一族的特殊能力），更有ダンスキャロット这个邀请跳舞的瞬间移动萝卜，走散的怪物同伴和它战斗起来比较危险，最后一层会出现スライムナイト，收到了对战斗有很大帮助。

出了迷宫后接着往下个迷宫探索。



迷宫 5 试练の道

孩子的第一个黑暗中的迷宫，难度更一步提高，可不能再像前几个迷宫那样可以随便任由怪物四处兜风了，必须随时看着它们，以防不测，这个迷宫有潜力高的キンカンテス，不过是需要比较多的EXP来升级的类型；另外的ドラキーマ升级非常快，基础能力也不错，在现在拿来做主力是再合适不过的了；以上这些怪物的实力都不弱，所以要注意对付，千万不要吝啬回复道具。这里有



一些水域，小心点水系怪物吧，要是走散的怪物来不及叫回了，记住要把其送回牧场。小心谨慎就可以通过这个6层的迷宫了。

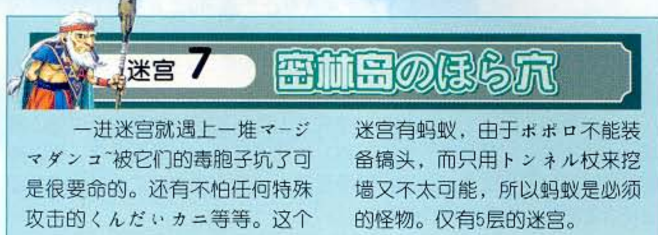
呃，楼梯口上面的史莱姆的作用是仓库……原来这里是怪物集市，不过也有人类就是了。可以好好的采购一番了。别忘记和集市上面的首领水怪说说话，更别忘记挖掉那4个宝箱了。之后上楼梯。



迷宫 6 秘林の墓场

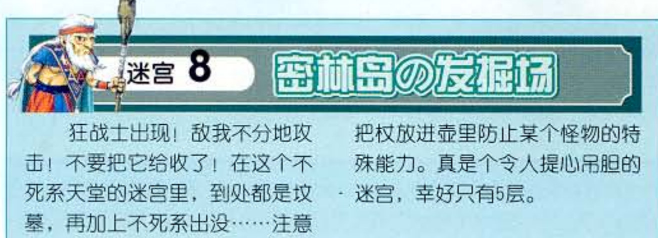
共11F的迷宫。如图所示，开始有石像了，4F开始地形由水域变化为森林，出现着一群不死系怪物，令人讨厌的螳螂……这里有ホイミスライム，不错的回复系怪物，收了吧。后期的等级3的きとうし很是烦人，迷宫中有不少传送陷阱，和怪物同伴分离后可是很辛苦的，要是分开了的话就活用杖来解决困难吧。

抵达密林の小屋，这里没有什么事情，屋子里的东西别忘记调查了。在小岛上逛逛，发现了新的迷宫，进入。



一进迷宫就遇上一堆マージマダンゴ被它们的毒胞子坑了可是很要命的。还有不怕任何特殊攻击的くんだいカニ等等。这个迷宫有蚂蚁，由于ポポロ不能装备镐头，而只用トンネル杖来挖墙又不太可能，所以蚂蚁是必须的怪物。仅有5层的迷宫。

密林の小屋右上处有一楼梯……进去后：



狂战士出现！敌我不分地攻击！不要把它给收了！在这个不死系天堂的迷宫里，到处都是坟墓，再加上不死系出没……注意把杖放进壶里防止某个怪物的特殊能力。真是个令人提心吊胆的迷宫，幸好只有5层。

从遗迹休息地 北那里的人们处得知トルネコ所在的地方出现了情况，情况危急啊！

第九个迷宫：［遺迹の大空洞 北］



略，几乎一样。

在出口居然躺着个人，而且BGM换成了沉重的音调，出了状况了，赶快去店里看看，ネネ躺在床上，而トルネコ出发去王城找国王商量了，到了王城，见到了トルネコ正在和国王等人商量。之后父子俩传送到占卜师的小屋。在2F找到占卜师并得到水晶，剧情过后，トルネコ独自一人出发前往邪恶な风穴，到岛西南方那个被紫色雾气包围的洞窟，在水晶力量的作用下，终于可以进去了。

进去该港口城市中的怪物斗技场，ポポロ不能买到代币，但是可以用抓来的怪物去和斗技场里的怪物比赛。和最上面柜台后面的人对话，选择第一个选项后再选择第一个，可以看到对方怪物的情况，而我方出场的怪物同伴的等级之和不高于那些怪物数量的8倍就可以参加比赛了（选择“対战する”），我方参加比赛的怪物同伴的数量不限，在30回合内把斗技场内的敌对怪物全部打倒就算是胜利了，胜利后得到一个道具，种类随机。相对于トルネコ中的那种随机性太强的对战而言，这里的战斗基本上没有悬念，只要派出强力的怪物同伴就可以了。怪物同伴在这里阵亡没有什么事的，放心吧。

トルネコ篇

●邪恶な风穴



尤其要注意メダパニシックル这个紫色的螳螂，它在继承螳螂门独门绝技以外居然还会使攻击它的对手混乱！很不好对付！同时还有其他很多难以对付的，比如击落道具的かげのきし邀请跳舞的ラストテンック等等，总之一句话：通关前最强的怪物都集结在此！此迷宫有些未识别的道具，还有商店。还有可能出现怪物屋！由于光圈够大，所以看见两个以上怪物在睡觉时就可以确认是怪物屋无疑了，一进去最好先退出来一个一个地对付怪物，有必要时还要使用一些道具来辅助。总共16F。通过后储存下，接着进入下个迷宫。

●暗黑の间

只有2层，1F龙大量出没，2F是ヘルジャスティス的部屋。此时的BOSS有四条龙助阵，如果有圣域の卷物就很简单了，站在圣域の卷物上，然后用身代わり の杖把4条龙解决了（应该是龙被解决才对）。没有的话只要准备以下道具即可：先把龙解决（方法有很多的，比如，然后读パワーアップ卷物提高攻击力和BOSS硬拼，回复の壶足够即可胜出。胜利后BOSS恼羞成怒把トルネコ变成了石像。



ポポロ篇

感觉到父亲遭到不测的ポポロ立即前往邪恶な风穴。（此时出现了合成屋，可以合成了，不过只限于同种合成，但是价格……每合成一次居然要20000！！宰人啊啊啊啊啊啊啊啊！！！）

●邪恶な风穴

基本要点和トルネコ篇没有多少不同，新加上三点：最好收了那个紫色螳螂，很好用；ハエまどう对怪物同伴使用它的特技，效果是将该怪物同伴的HP降低到1/4，危险性很高——当然是不要放过这种怪物了，收就一个字；本迷宫能大量得到的まものの壶，把它们打碎，方便怪物同伴练级（最好把战斗指令调为第一个）。最后几层还是由于龙的大量出现，等级低下的怪物同伴比较危险（龙系怪物是唯一不会被爆炸类特技/道具一击必杀的怪物，而该龙ドラゴン实力也是非常强的，收！），其他省略。



看到老爸被变成石头……进入下个迷宫前储存下比较好。

●暗黑の间

还是快点进入2F挑战BOSS吧。BOSS居然只有自己上，刚才和トルネコ战斗时的那种带了手下才是英明的决策嘛。要注意的只有他的特技：把一个怪物同伴拉拢到他那边，我方其它在其身边的怪物同伴会集体攻击“叛徒”，而对“叛逃”的怪物同伴使用万能の杖可以解决。还没过多久BOSS就被怪物海淹死了……



随着ヘルジャスティス的灭亡，战斗也暂时告一段落了。

回到王城和国王汇报了情况后，先到王城1F的餐厅和ネネ说话，再到城下町的教会和除了神父以外的人对话，回来后就是参加庆典啦（Ring居然在这个时候才到王城地下1F拿那3个宝箱，自己汗）。各位就慢慢欣赏结局吧。



通关后可以随意选择トルネコ或者是ポポロ来冒险。

★通关后的几个隐藏迷宫进入法

●仙人のほら穴



如图，只有在那片区域才有，就是占卜师那个岛啦。里面么，和贤者のほら穴一样是由谜题组成，不过仅有30个谜题。进入条件和贤者のほら穴一样，就是ポポロ仍然不能进去……

●魔物の巣



在密林岛上，新出现的建筑物就是了，可以直接进去，共12F。可以说是怪物屋迷宫，难度很高，一般以脱出为主，避免和怪物做正面冲突才能比较容易地通过，12F是一些好道具。

●封印の洞くつ和异世界の迷宫

先到占いババの家和占卜师和其助手对话，然后到密林の小屋，和屋子里的老头对话，他说出了一段6个假名组成的密码（是ヒラケヨハイレ，只有这一个密码，所有

玩家的都一样），接着再和占卜师的助手对话，然后到グレイドパレナ岛西边沙漠中的那棵树（？）中，对着门输入密码，门后出现了旋涡，进去来到一个“人”烟稀少的村子，和村子右上角的长老交谈得知村人都被封印在封印の洞くっ里了，对话完毕后选择是，就可以通过长老进入两大BT迷宫了——封印の洞くっ和异世界の迷宫。

★先简单说下这两个迷宫的特点：



●异世界の迷宫：和前作“更不思议迷宫”类似的迷宫，不过难度高了一大截。不可以带道具和钱进去，进去前强制储存，进去时等级降为1（不过出来后等级恢复），也不能带人类和怪物同伴进去。在迷宫中死亡后所有的道具和钱都消失。超上级者向的迷宫。

●封印の洞くっ：和前作“不思议迷宫”类似的迷宫，难度也是高了一大截。可以带10个道具进去，钱和怪物同伴也可以带，进去前、进去时和在迷宫中死亡后的情况和上面的迷宫一样。

完成封印の洞くっ的救助事件后（就是到达25F，第一次通过这个迷宫，之后该迷宫会升级为99层迷宫，真的很像前作“不思议的迷宫”啊）最后的两个迷宫也会开启。

完成上述事件后去マダム・グラコスのバサー，和上面宝座上的水怪说话，得到最好的爪クロウアンドレア。

●不思议の宝物库：迷宫如其名，真正的宝物库，N多珍稀的道具在……墙壁中（你没有看错，一般好的道具都在墙壁里）集结，还有N多梦幻般的怪物，要是能收到它们（当然它们的实力也是超强的，甚至只能说强的离谱，和前作的“试练の馆”有的一拼）的话……进入时强制储存，可以带满道具和怪物同伴进去，以当前的等级进入，在迷宫中死亡的话状态会回到进入之前的，且道具和钱都消失。

●まぼろしの洞くっ：不是迷宫的迷宫。进去条件同异世界の迷宫。不想多说什么，超级恐怖，过于离谱，正常的方法几乎就是不能通过了，玩过“风来西林GB2 · 沙漠の魔城”的玩家就知道，又多了个“壶の洞窟”。里面的怪物相对于等级始终在1的孤零零的主角来说是太可怕了，都能打出一击必杀。不过在这个迷宫里有N多合成の壶（顺便说下，通关后的迷宫才有合成の壶），而15层有リレミトの卷物，努力吧。

特鲁尼克系列的最大的乐趣就是——道具的收集，在本作中拥有以下形形色色、各种各样、千奇百怪……的道具。要收集全这些道具就必须经常闯荡迷宫，只有在迷宫中历经千辛万苦，突破重重阻挠才有那么丁点的可能收集到珍贵的道具：那些闪着寒光的锐利的剑，那些刻着古代文字的神奇的指轮，还有那些XXXXXX的杖……光是听着它们的传说就会垂涎N尺……但是！没有强大的实力，是没有可能从迷宫深处把它们抱回家里的！所以，为了实现全道具收集这一几乎没有办法正常实现的目标，我们一直都在努力！

★武器一览表

名称	攻击力	买价	卖价	合成能力	印数	备注
ライフドレイン	1	10000	1000	[命]	4	被攻击命中的怪物HP减为1。没有击中会变弱。超过剑的强度上限时会损坏！注意不要和其它武器合成
ベビーフォーク	1	15000	5000	[盗]	3	击倒怪物时容易获得道具
必中の剑	1	15000	2400	[必]	1	攻击一定命中
ブレッドハンド	2	3000	1500	[パン]	1	打倒怪物时容易获得面包
ストレイトソード	2	30000	15000	[贯]不可	3	能攻击同一直线上的2格范围
こんぼう	2	1000	500	[さび]	2	不会生锈
つるはし	2	1000	500	[堀]	2	可以挖掘墙壁,会损坏
ルカナンソード	3	10000	5000	[ルカナン]	2	降低被攻击敌人的防御力
おおきづち	3	1500	750	[坏]	2	能破坏道具或陷阱,会损坏,可以一击破坏石像
金の剑	3	3000	1500	无	4	
奇迹の剑	3	15000	7500	[奇]	1	攻击时回复HP
スパークソード	4	4000	2000	[辉]	2	未击中后下一次一定能使出会心一击
ウィンドスピアー	4	5000	2500	[浮]	4	给予浮游系怪物较大伤害
铜の剑	4	1500	200	无	5	
如意棒	4	13500	6500	[如]	4	攻击一次后退一格
ゾンビキラ	5	8000	4000	[尸]	6	给予僵尸系怪物较大伤害
ボンバーキラー	5	8000	4000	[爆]	2	给予爆弹系怪物较大伤害
オーシャンロッド	5	2800	1400	[水]	3	给予水系怪物较大伤害
ゴールドウィップ	5	10000	5000	[G]	2	击倒怪物时容易获得钱
妖剑かまいたち	5	5000	2500	[3]不可	2	能同时攻击前方3方向,不可合成进其他武器
封の剑	5	15000	7500	[封]	6	和印の盾一起装备(或者同时拥有这些能力,封印被攻击的怪物的特殊能力)
ドールクラッシャー	6	7500	3000	[人形]	4	给予人形系怪物较大伤害
铁の斧	6	1200	600	无	6	
魔法の剑	6	1200	600	无	6	
エリミネーターの斧	7	9000	4000	[エ]	3	容易使出会心一击
黄金のつるはし	7	16000	8000	[こわれず]	5	黄金道具系列之一。能挖掘墙壁，不会损坏
デーモンバスター	8	6000	3000	[恶魔]	1	给予恶魔系怪物较大伤害
デストーカーの斧	9	9500	4000	[デ]	3	比エリミネーターの斧更容易使出会心一击
はやぶさの剑	9	20000	10000	[2回]	1	2次连续攻击
アイスソード	10	10000	2000	[冰]	4	给予炎系怪物大伤害
キラーヘッド	10	10000	5000	[8]不可	1	能同时攻击8方向;不可合成
钢铁の剑	10	1800	900	无	3	
ドラゴンキラー	12	8000	4000	[龙]	4	给予龙系怪物较大伤害
シャドーブレイク	12	20000	5000	[影]	4	给予透明的怪物较大伤害
はぐれメタルの剑	14	5000	2500	无	4	
正义のそろばん	17	10000	5000	无	3	
グレートソード	20	5500	2000	[弹]	1	攻击时一定几率弹飞怪物持有的道具
メタルキングの剑	30	14000	7000	无	10	印数最高的武器
さきぼそりの剑	35	1000	500	[−1]	1	每攻击一次强度下降,被诅咒时攻击力不会下降
ロトの剑	50	40000	20000	无	5	传说中的勇者之剑。攻击力最高

★盾一览表

名称	防御力	买价	卖价	合成能力	印数	备注
木の盾	3	1000	500	无	6	
やいばの盾	3	4000	1000	[返]	4	把受到的直接攻击伤害少量反弹给怪物
青铜の盾	5	1200	600	无	4	
印の盾	5	15000	7500	[印]	4	见封の剑
爆发よけの盾	6	5000	1000	[爆]	4	降低爆炸伤害
こうらの盾	7	1800	900	无	4	
ラウンドシールド	9	2000	1000	无	3	
钢铁の盾	11	3000	1500	无	3	
真红の盾	13	2400	1200	无	4	
はぐれメタルの盾	16	8500	4000	无	2	
クロムシールド	20	5000	2500	[腹倍]	2	装备后满腹度下降变快
ホワイトクロス	22	10000	5000	无	3	
黄金の盾	25	30000	15000	无	3	黄金道具系列之一
使い舍ての盾	30	2000	1000	[舍]	1	最初防御力高,但是受到攻击后防御力会逐渐降低,被诅咒时防御力不会下降
メタルキングの盾	30	15000	7500	无	3	
ロトの盾	50	40000	20000	无3——传说中的勇者之盾,防御力最高		

告诉大家一个好消息，曾经奉献给各位“特鲁尼克大冒险2”完美汉化版的星组已经决定，在本作的ROM放出后，将以最快的速度完成破解，汉化。同时有着“国内风来第一人”的kenyo也将作为NPC协助星组汉化，相信在有着这个国内不思议界魔王级别人物的加入，星组能更快地完成汉化工作。对此有兴趣的读者欢迎到http://bbs.newwise.com/中来，这里是星组常驻论坛。同时也是国内特鲁尼克2讨论的最强地，也必将是特鲁尼克3A讨论的最强论坛，在这里，有着国内最多的特鲁尼克达人，真诚期待各位读者参与讨论。

小技巧补遗

本作中相对前作而言，在剑盾系统方面做了很大的变化，首先就是加入了西林系列里的“印数限制”的系统，使得每种武器/盾都有印数限制，幸好还有一个方法可以稍微做个弥补：在迷宫中有种怪物，它们的特殊能力是把扔给它们的道具吃下去，然后攻击防御能力上升，把它们干掉后只会留下一个道具，而先扔给它某样武器/盾，然后再扔给它们白纸の卷物，这样一来干掉它们后掉落的道具还是原来的武器/盾，但是印数增加1——这么一来印数就不是问题了，不过武器最大仅有10，盾和指轮只有6，相对于武器的那么多种类的能力而言还只能是令人觉得不够，因为一个印数就是一个能力，10个印数也就是说只能拥有10种能力（盾的话就……本作中明显加强了武器的作用，削弱了盾的效果，顺便说一下，武器/盾的这些的能力是可以叠加的，可以给一把剑合成デーモンバスター-N次，那么合成后的剑就是名副其实的恶魔克星，对恶魔系怪物造成的伤害……自己去看吧，可不要被吓傻了哦）。

其实这个就是异种合成，不仅是武器之间的合成，还可以武器和杖甚至种子合成！而有些非武器的能力是很值得使用的哦，这么一来，就不会像前作那样出现千篇一律的“最强”了，打造属于自己的个性武器吧。——虽然是这么说没有错，但是却有一个严重的障碍：异种合成只能拜托这种怪物，没有其他的方法，而这种怪物只有在最后才出现的两个迷宫中的“不思议の宝物库”中才有……让我们记住这些可爱的气球怪物们吧：バブリン，ボムボムボム，ブヨンターゲット，为了我们伟大的合成事业，它们的牺牲是值得的，阿门。差点忘记说了：每次异种合成只能合成多一个能力，比如给扔给ボムボムボムー武器和一能合成的草还有一能合成的杖，结果什么都没有。

还有一个让人咬牙切齿的设定：3方向攻击的妖剑かまいたち，8方向攻击的キラーヘッド，攻击两格距离的ストレイトソード这些超级好用的武器居然不能合成到其他武器上，要用这些武器就只能使用它们本身（也就是它们作为主合成武器），更糟糕的是这些武器的合成上限只有50……

★有种陷阱是把武器/盾的合成的附加值降为0的，恢复的方法：武器——攻击中怪物一定次数；盾——承受攻击一定次数。

★有另外一种是把武器/盾/指轮的特殊能力消除的，恢复方法同上，指轮的恢复方法和盾一样。

★爪一览表

名称	攻击力	买价	卖价	备注
うみどりの爪	1	2500	1200	
ゴールドクロウ	3	5000	2500	攻击能获得钱的爪
银の爪	2	20000	10000	给予水系怪物较大伤害
エレファントクロウ	4	10000	5000	用这个爪打倒的怪物不会成为伙伴
クロウアンドレア	5	30000	15000	怪物成为伙伴的几率上升

爪是不能使用剑盾的ポポロ专用的武器，不能合成进特殊能力，合成上限都是99。完毕……

★盾一览表

名称	买价	卖价	作用
ホイミの杖	500	250	怪物的HP回复25，满HP时最大HP+1，给予不死系怪物伤害
トンネルの杖	500	200	笔直的在墙壁上挖通到房间和通路，斜向不行，向敌/我方挥动造成伤害10
レミーラの杖	800	400	短时间内照亮本层
バシルーラの杖	800	400	传送怪物到本层某处
とびつきの杖	800	400	自己飞向光束最后到达的地方
いかずちの杖	800	400	使怪物伤害25
场所がえの杖	800	400	怪物和自己交换位置（位置不变）
火柱の杖	800	400	在一直线上出现伤害20的火柱3格，维持10回合，碰到的道具消失
冰柱の杖	800	400	在一直线上出现冰柱最多3格，维持10回合，碰到的怪物或伙伴3回合内行动不能
砂柱の杖	800	400	在一直线上出现伤害10的砂柱3格，维持10回合，碰到的道具消失
风の杖	800	400	在一直线上刮起风3格，维持10回合，碰到的道具或怪物被吹飞
もろはの杖	1000	500	自己的HP减半，怪物的HP减为1
一时しのぎの杖	1000	500	传送怪物到本层楼梯处并麻痹
变化の杖	1000	500	怪物变成其它怪物
イカリの杖	1200	600	陷入愤怒状态(自己:攻击上升,怪物:只能用特技,没有特技的则攻击力上升)
ルカニの杖	1200	600	降低怪物的防御力，可重复使用
メダパニの杖	1200	250	让怪物混乱
ラリホーの杖	1200	400	让怪物睡着
ボミオスの杖	1200	600	怪物呈钝足4转台，行动速度减半
かなしばりの杖	1200	600	使怪物麻痹，行动不能
ふきとばしの杖	1200	600	把怪物吹飞到10格外并造成伤害5
ひきよせの杖	1200	600	向道具挥动把其吸引过来
痛み分けの杖	1200	600	自己受到攻击时怪物也受到同等伤害
封印の杖	1500	500	封印怪物的特殊能力
クオーターの杖	2000	1000	怪物的HP降低为现在值的1/4
モノカの杖	2000	1000	怪物变为道具

名称	买价	卖价	作用
おびえの杖	2000	1000	速度加倍但是只能逃跑
大损の杖	2000	1000	自己的HP的一半给怪物
ピオリムの杖	2500	1200	怪物的速度2倍
身代わりの杖	2500	000	让怪物变为自己的替身，当替死鬼
分裂の杖	2500	1200	使怪物分裂成两个
ミミックの杖	3000	1500	敌人变成怪物箱，道具状态（变成怪物箱）
バーサーカーの杖	3000	1500	怪物陷入狂战士状态（速度加倍和无差别攻击）
レムオルの杖	3000	1200	怪物变透明
きとうしの杖	3000	1500	伤害25或混乱或场所替换效果之一
转ばぬ先の杖	3000	1400	持有这个不会摔倒，挥动无魔法光束
万能の杖	3000	1500	对手的异常状态回复
ようじゅつしの杖	4000	2000	恐惧或传送或半速效果之一
マヌーサの杖	5000	2500	怪物的物理攻击不会命中
草受けの杖	5000	2500	给予自己与脚下的草相同的效果
草投げの杖	5000	2500	给予怪物与脚下的草相同的效果
ドルイドの杖	6000	3000	传送怪物并使其睡着
げんじゅつしの杖	8000	4000	传送怪物并使其麻痹
ゴッドスパークの杖	10000	5000	造成伤害100
ザキの杖	10000	2500	对怪物一击必杀
丸得の杖	10000	1	吸收怪物HP的3/4给自己
黄金の杖	10000	2500	黄金道具系列之一
木雕りのハット[0]	—	—	ロサ的道具之一，使用不能

杖是迷宫中攻略的必要道具，在不少场合里，特别是在没有强力的剑盾的时候，合理、有效地运用杖就成了通过迷宫的关键。在攻略中没有说明什么类型的怪物用什么杖来对付，其实那也没有必要，只要各位聪明的读者看了这个表之后，自己也能想出来的吧。

ゴッドスパークの杖为火柱の杖与冰柱の杖与砂柱の杖与风の杖来进行异种合成，没有其他入手方法。

由于在迷宫中有水晶，向水晶挥动杖时，杖发出的魔法光束会反弹回到自己身上，则就是对自己使用杖了。大多数杖在对自己使用时的作用和对怪物使用时一样，在表中的括号里的是不一样的。

杖的合成，同种类杖的合成只是使用数字的相加，而有些杖是可以合成到武器上的，以下就是能合成的杖与其合成进去时武器增加的能力：



いかずちの杖	[雷]武器攻击力增强
メダパニの杖	[乱]被攻击的怪物偶尔会混乱
ラリホーの杖	[眠]被攻击的怪物偶尔会睡着
かなしばりの杖	[缚]被攻击的怪物偶尔麻痹
おびえの杖	[恐]被攻击的对手偶尔陷入恐惧状态

这些能力算是比较好用的了，所以尽量合成进去吧。　**(未完待续)**

最后的话：唉~这次的攻略总算是告一段落了，虽然在NW23号晚上就提前推出了，但是实际上Ring直到25号上午期末考试最后一科考完后才开始着手攻略的写作，那个累啊。由于写作实在是仓促，流程中有些语言的运用不怎么合理（Kayin：不会写流程的小呆瓜，强烈BSing；Ring：·%—*！#），另外文中有些内容有遗漏是在所难免的了，恳请各位读者予以指正，Ring我先在这里谢过了。



SILENT HILL 4 THE ROOM™

Silent Hill，寂静岭。上个世纪末发售的系列第一作还是款略带些试验性质的作品，静静的登场，好像它的名字一样。谁又能想到时至今日这个系列已经成为了AVG领域的扛鼎之作了呢。本作是系列的第四作，也是正统作品中初版即带有副标题的第一作，那这个副标题"ROOM"就更引人深思。各这次的四代又表现得如何呢，相信诸位在玩过之后都会有各自心中的答案。

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.6.17	
	类型：AVG	价格：6980日元	其他：——

沉默的恐惧,无声的忧郁,年度最爱期待之AVG

CHECK

系统简介

首先进入Option，首选菜单中一般需要考虑的就是语言的切换，目前的日版中可以在日英两种语言间转换。这里的一个变动就是以往几作中隐藏性的按L或R键进入另外一个菜单的做法今次干脆直接告诉玩家了，而在这个Option2中关系到的就是噪点显示与否，出血颜色显示等等设定，一般均保持默认即可。

游戏中在异世界进行冒险时均为第三人称视角（绝大部分时间）；而在自己的房间内，除去一些特殊动画之外，均为第一人称视角。同时本作在界面、菜单以及具体操作等几方面比之前几作有一些比较明显的变动，简单介绍于下：

[第三人称视角]

首先游戏中完全取消了以往的菜单界面，物品的切换、调查及使用均在场景画面下半即时进行。增加了同时能够携带的物品个数上限的设定，最多同时带10样道具（也就是屏幕下方的一横排）。

十字键…………不再控制人物移动，仅其左右键为在不同物品间进行切换。

摇杆……………控制人物移动只能用左摇杆，并且在本作中变为了完全的客观操作（即是说人物移动方向以屏幕为准，不需要左右转身）。

L2键……………可以将视角拉到身后，但在某些角度下可能无法改变。

R2键………………则会举起当前装备的武器，这之后攻击才成为可能。

△键…………可以查看已入手的文件，如果有地图的话那么反复按三角键则可以在地图和文件列表间切换。

×键……………为取消，注意在举起武器的情况下按此键主角则会做出后跃回避的动作，另外如果再配合左摇杆也可以做出左右侧移的回避动作。但左右横移的幅度较小，并且在客观操作的前提下实际方向较难把握，所以实际运用时注意其局限性。

○键………则为传统的调查及确认键。

□键…………为使用道具和装备武器，注意它和圈键的区别。

START键………………仅为暂停游戏，暂停后按三角键可进入Option。

SELECT键…………会显示身上所持物品的信息，同时十字键的左右切换仍然有效。而此时周遭游戏环境是暂停的，所以如果遇到被敌追击很紧张又需要切换选择武器或道具时可以采取这种做法，但选择好后仍然需要先按SELECT解除暂停才可用方块装备或使用。

游戏中提供的第三人称下三种操作方案仅是在方块、圈、叉三者的功能之间做了调换，就一般日版游戏习惯来讲，保持默认的Type A就好。

[第一人称视角]

左摇杆…………控制人物移动，只不过这时游戏默认的是主观操作，即左右将对应左右转身——可以在Option2中将这一功能更改为直接左右侧移。

右摇杆…………对应人物视点的移动，默认是正常的方向对应关系，在Option2中可以将上下对应关系调换。

其它键位基本保持第三人称下的功能，当然L2和R2键将失去功用；另外就是方块键只能使用道具（比如吃回复剂），而无法装备武器。

游戏仅从物品设置上就已经颠覆了系列的一些传统：本作中将没有报警收音机，没有电筒，也不会有现成的地图——所有的地图都要靠自己去探索然后才会画出来。

另外游戏中一个比较新颖的设定就是增加了一个武器蓄力攻击系统。在屏幕左上角的体力计旁有一个圆形的计量表，不断的做出打击动作或者按住圈键（先要举起武器）都可以逐渐使力槽增长，增长满一圈后再攻击那么普通攻击就会变成蓄力攻击。蓄力攻击的攻击力会比一般攻击大很多，范围也会有所增长，虽然出招较慢但出招过程中有明显的无敌时间，随着游戏的进行这一攻击方式会越来越实用。

几点补充说明： 只有近身攻击的冷兵器才有可能蓄力，远程攻击武器没有这一系统。但要注意有的近身武器也无法蓄力（比如酒瓶子）。

主动蓄力的过程中仍然可以走动，按叉键并配合方向也仍然可以同时做出回避动作（只是要按的键位会比较别扭），实战中要灵活运用。

如果是通过普通攻击蓄满了力，那么下一次再按圈键就是蓄力攻击；如果是通过主动蓄力的话那么松开圈键就会做出攻击；如果不想使出攻击动作就要先松开R2，攻击就会取消，同时力槽归零。蓄力攻击过后力槽也会归零。



蓄力过程中如果被攻击力槽不会被归零，算是很体贴的设定。

下面的文字将尽量把游戏表面的故事交待清楚，但其它可能存在的深层次背景和联系，限于时间和篇幅，目前不可能走得很深，还请期待后续的细致研究。对于支撑游戏的背景和故事构架的文件部分，其中很多会随着剧情的推进出现在房间正门的门缝下，这个应该不会错过，很多时候就不再单独点明了；其它一些需要在异世界冒险过程中入手的资料会在流程中交代。注意游戏中用来描述方位的“东南西北”以当时地图为准：上北下南左西右东，同时这也符合游戏中的一些方向表述。由于大家实际行动次序和返回房间的次数不尽相同，所以房间内有些非必要情节或者从门下传进来的文件或道具的出现时机可能会与攻略描述的不同，请谅解并灵活参考。

随着难度的提升，在一些地方敌人数量的配置会有一些变化，而物品的配置基本一样。不过要注意的是每次可以获取的手枪子弹数量有变动：easy下为12发，normal下为10发，而hard下则为8发。

主要人物



亨利 (Henry Townshend)



爱琳 (Eileen Galvin)

［情节］亨利住了两年的302房间五天前开始变得诡异：他开始不断的做噩梦，并且发现自己走不出302了……

可以在房中随便看一下，当屏幕左上方出现一个眼睛标示的时候就表明可以按圈键进一步调查；在调查过客厅电视对面墙壁上隐约浮现的一张人脸后再向回走就会引发剧情。

［情节］墙壁像遭到腐蚀一般的裂开了，污浊的黑色像病毒一般在墙壁上蔓延扩散，紧接着一个人样的东西纠扯着粘稠的筋一样的东西从墙壁里钻了出来，跌落到地板上。伴随着低哑的呻吟，它扭动抽搐着靠近过来。随着这个东西的逼近，眼前的画面越来越扭曲，周遭的景象越来越模糊……

SILENT HILL 4：THE ROOM

清醒过来后亨利会打一电话，这里结合声音和逐桢分析的话，会发现亨利拨打的号码是555-2495哦，然后我们试着拨拨看，就会发现……什么都没有，ok我承认我很无聊啦。前往客厅房门，［情节］门上渐渐浮现出一行鲜红的字：不准出去！（Don't go out!!），落款是沃尔特（Walter），这会是谁呢…… 透过门镜正看到隔壁的爱琳购物回来却不小心把东西掉了一地，“希望聚会前我的运气别再这么糟了。”仅隔一道门，处境却如此不同。门下面有一张小纸条，里面是一句很诡异的话：妈妈，你为什么不醒过来呢？



↑你能看出他按的什么号码吗？在现实里照这个号码拨一下，也许会有惊喜哦。



↑倾斜的房间，扭曲的色调，滞重的空气，阴沉的光线，惶惑的眼神，令人不知所措的处境。

转身到客厅窗边，［情节］外边路边地下铁入口处站着一个衣着光鲜的女子，看起来颇为闲逸的她在周遭匆忙来往的人流车潮中显得很是醒目。引发上述两个情节后就会听到身后房间的某处传来一声巨响，怎么回事？巨响就来自于卧室对面的卫生间内，不过在去那之前，就在窗边书柜的下部夹着一张纸，看上去像是某本古书的残片。其中大意是讲，通过某种神秘的仪式，某人建立了一个只属于他的世界，在那里他可以制定规则，他有绝对的权威和自由。任何被吞噬进其中的人将享受永恒——永恒的无法安息。

客厅内落地灯旁小书台上的记事本即为save 点；电视旁的一个柜子就是物品置放箱，以后暂时用不到的东西就要先扔到柜子里去。

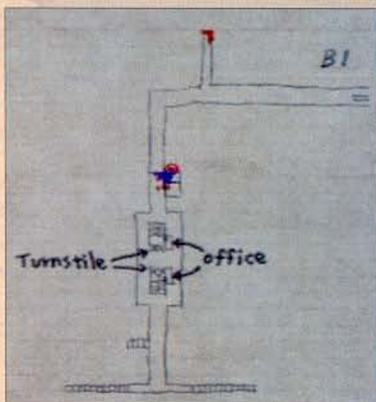
调查厨房里的冰箱可以得到一瓶巧克力奶和白葡萄酒瓶子。别迷惑，前者将会是以后的剧情道具，后者是武器，总之没一个我们能吃的。酒瓶子敲个几下就会碎掉，虽然仍然还可以用来扎人，不过还是没什么用，一起都扔到箱子里面去吧。

接下来就去卫生间，哈？墙上居然出现了一个大洞，“这到底是……难道有人在那边吗？”带着不安和困惑，亨利慢慢的钻进了那个深洞……

进洞之前会强制拿到一根铁管，这是近期内的主要武器了。接下来我们就正式进入游戏的Episode 1。

EPISODE 1 地下铁改

第一次钻这个洞要自己手动爬，比较长，大家忍受一下。洞口是一片惨白的光，这炫目的白色淡去后不是亨利期待的蓝天白云蝴蝶小鸟，取而代之的是一条空寂的地下通道，他正坐在一部向下运转的滚梯上，这是什么状况？



一直向前走会遇到之前窗外地铁口旁的女子，她长得不如爱琳白。

“你是谁？”对方有些轻佻的问到。

“你又是谁？”

“哈，你在我的梦里居然还问我我是谁。”

眼前的女子，辛西娅（Cynthia），认为这诡异的一切只是她的一个梦而已。也不知道这是不是在安慰自己……“你会帮我吧，如果你愿意的话，我也许会给你些‘特殊的服务’哦～ 既然只是个梦而已，那顺便找些乐子也不错。”

带着辛西娅继续向前，［情节］走没多远她就觉得恶心想吐，一头钻进了女厕所，亨利只好等在外面，谁知（我们都猜到了）却等开了男厕所的门，还等出了两个敌人。

首种敌人“狗”登场。它们的普通移动速度不快，攻击前会先缩身蓄力一下然后一路向前扑击，如果直线上路程足够长，它可以冲得相当远；而且这时的速度就很快了，并且全程保持攻击判定。所以如果一定要对敌的话就要尽量绕着它走，躲避敌人的攻击路线。另外有时它也会基本没什么征兆的短程扑击甚至抓住亨利的腿撕咬。注意随着游戏难度的提升，狗的攻击力、攻击频率、无征兆攻击的出现几率以及它的体力都有明显的提升。由于一般都是同时出现两只甚至多只，在hard下与其死磕很不明智，最好的方法——跑路，注意跑的时候尽量走S形路线，但不要过于频繁的拐弯。

躲过狗坚决的冲进女厕所，在最里面的墙上会发现一个似曾相识的大洞。在每一个异世界的区域内都会有数个这样的洞，其作用就是连接亨利的房间，我们可以在此返回进行存盘，整顿以及推进剧情。为了叙述方便，以后我们会称洞或者含有洞的房间为“R点”（Return Point）。

现在返回一次是必要的，而且如果我们之前不幸被狗咬了的话，可以返回房间加血——在前面几个章节里，回到房间里体力就会徐徐自动回复，而同时的，前几章里的回复剂也是相当的少，所以如果想补血，就多钻洞吧。

钻回房间会固定从床上醒来，来到客厅会发现靠近厨房的小柜子有移动过的痕迹，上前挪开它之后就会发现一把手枪。但本作最令人哭笑不得的设定就是子弹是无法组合到一起的，每个弹夹都会单独占一个道具栏，换句话说就算带了枪也揣不了多少子弹；并且手枪的攻击力以及对敌人造成的硬直也不太令人满意。总之用不用就要看个人习惯了。

旁边的墙上似乎有人用冰锥之类的东西刻上了一些字，说他最多也就只能挖到这个程度了，那本来还存有的微弱希望渐渐已变成了绝望。这墙、这窗、这厅…… 整间屋子似乎已陷入了另一个空间。

他挖的什么？就是旁边的一个洞。从现在开始的这几章内，我们可以透过这个洞时不时的来“偷窥”一下邻居爱琳的一些日常生活。但一般也就是看看而已，并没有什么关系到剧情或者事件推进的必须事件，不过如果有耐心和运气的话也许可以看到她刮腋毛之类的事情……

接听过卧室内的电话后钻回异世界，当屏幕还残留些花白和抖动的时候我们惊讶的发现旁边的马桶上坐着一个人！——仔细一看是一个人体

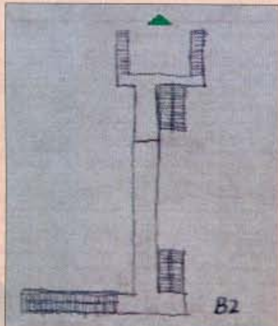


↑"欢迎来到我的'梦'里"。真的是梦吗？有的时候自我欺骗是一种安慰。



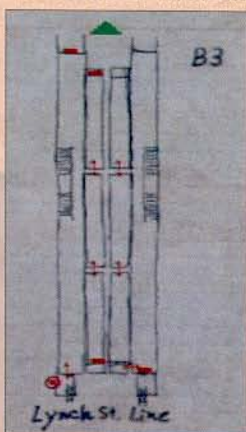
↑滴血的手,石化的面容,不详的预兆,这似乎已经象征了这个女人不可逃避的命运。

模型，但那外貌实在是很像……辛西娅？这个苍白的假人仿佛石化了一般坐在那里，粘满鲜血的手上拿着的正是地铁口进出用代币。



出了厕所继续前行，在通往Lynch Street Line的地铁入口处使用代币（用方块键不是用圈）就可以进入。

一路下行，这里出现新的敌人，姑且称之为幽灵。它们一般会透墙穿越几个场景追击亨利；并且除了有一般的近身攻击手段之外，还会放出全屏范围的精神力场进行攻击；最大的问题是，用一般的攻击手段是永远无法将它们KO的。幽灵一旦倒地就会开始回复体力，回复到一定程度后就会再起。所以目前不要企图与之对敌，好在它们的攻击都算不上什么威胁，不难跑掉。至于可以制服它们的方法留待以后入手了相应的道具后会具体解释。



下到B3后发现辛西娅被关在列车里，目前列车惟一可以进去的门就在地图下方，进去利用按纽就可以把她放出来，然后我们需要在两列地铁车间穿行直至到达另一边的月台。

从地图左下方的门进去，但辛西娅又不见了。

一路来到B4，注意这个区域会出现很多狗，所以不要在这里拖得太久。对于亨利右手边停着的列车，目前剧情不需要我们进去，虽然进去会捡到一根高尔夫球球杆，但极容易被数只狗堵在里面，hard下会很麻烦。



以后的游戏中还会陆续捡到很多各种长度的球杆，它们都属于“临时武器”，就是说达到一定的打击次数就会坏掉，使用不能。但同时它们的攻击力是很强的。

B4的另一端又是一个洞，如果之前被狗咬得不行还是钻回去一次吧。另外最好save一下。然后我们要做的是冲进月台中部的滚梯(注意旁边有一瓶小回复)，上去的路很长，而且墙壁上会钻出半身的人形怪物试图阻止亨利。这种墙壁人会嘶吼着不断挥舞双臂，如果被打中会被击飞得极远并且失血量就目前来说也相当可观，高难度下它们的出现和攻击频率都会上升。



终于成功通过后左拐再上楼梯，会发现其实我们就是兜了好大一个圈子回到了B1，脚下女性的饰物用品之类的东西散落了一地，辛西娅她出什么事了？

调查旁边办公室的门，强制入手铭牌“诱惑”，开门进入……

[情节]票务所内一片凌乱，鲜血四溅，而辛西娅就倒在一片血泊之中。

“这、应该只是个……梦吧…… 我……一直……认为只是自己昨晚喝多了…… 也根本……不必向……向你兑现什么‘特殊的服务’……”她艰难的深吸一口气，“我感到……自己……就要死了……”

面对浑身鲜血的辛西娅，亨利却无能为力，“没关系的……这只是一个梦……”但这毕竟不是梦，可怜的女子还是痛苦地咽下了最后一口气，死不瞑目。亨利替她阖上了双眼，她的胸前被人用刀子深深的刻上了五个数字：16121

眼前的一切渐渐昏暗阴沉，再恢复意识后亨利发现自己又是在卧室的床上，然而窗外路边地铁口那停着的救护车和呼啸的警笛告诉自己刚才的一切并不是梦，是冰冷的现实……

同样冰冷的还有紧紧锁住房门的沉重的铁链，不过门缝下居然又塞着一张纸：尽管这教派已经消亡，但它的教义还在流传，这镇上有太多奇怪的事了。我正在调查两个人，或者应该说，是一个人……

再次钻进卫生间的那个洞，这次我们会来到什么地方？出发之前，记得把那瓶巧克力奶揣上。

EPISODE 2 沉默之森

瑟瑟风声，唧唧虫鸣，周遭的一切幽静神秘，这里似乎是……寂静岭附近的森林？

一路向前走，注意在开过两道门后的场景就会出现类似马蜂的敌人。按照一般经验来说这种飞行敌人的攻击不是很好躲，另外也不要小看它们在hard下的伤血量。

跑没几个场景会发现路边停着一辆汽车，上前调查后会得到一份文件，里面有一些现在看起来是莫名其妙的废话。

下一个场景就会遇到车的主人，对寂静岭的神秘很有兴趣的一个……结巴。

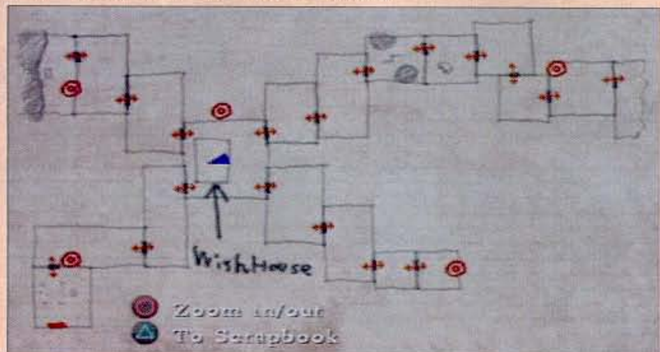
他背靠着一块大石，他说这块大石本是原住民的“通灵石”，用作跟他们的祖先交流的。但现在却被某个教派改做了宗教用途，用作什么仪式的目的。那个教派打着孤儿院的名义诱骗小孩，然后不知对那些孩子做了什么……

这人的口吃使人很想上去抽他两嘴巴，不过没用，棒子打上去也没反应。不用怀疑，我试过了。

继续向前，来到地图的中央部的孤儿院，“希望小屋”。

从西南方的门继续前进，进入R点旁边的门后，[情节]眼前是一片墓地，一群墓碑中孤寂的站着一个小孩儿。“嗨，小朋友，你在这里做什

么？” 没等那孩子嗫嚅着说出话来，突然那个口吃男冒了出来，乱喊着什么“第三启示啊” 有些事终于要降临啦~”……



引发上面的事件后再返回地图中央，口吃男就会站在小屋门口。把那瓶巧克力奶掏出来拍他脸上吧，他就很知趣的扔给我们一把铲子。接下来我们要去地图的东南角挖宝。

具体地点就在右下方倒数第二场景中，到了那几棵树旁视角会明显的转换提示。对地面挖掘就会得到一把钥匙，之后注意一定要去后面的R点钻回房间先把钥匙放进物品箱，然后再去到中央的房屋处，然后再把钥匙取出来。如果偏不信这个邪会怎么样呢？亨利将永远的进出同一场景，永远无法返回中央区。“钥匙的持有者将永远地在那无尽的虚无中游荡。”



↑透过我的门镜的你那忧郁的眼，可你却不知我也在这边凝视着你。



↑注意他的衣服，上面的图案就是前几作中那个教派的主神形象。这其中在暗示着什么？

期间返回自己房间的话会听到门铃声，原来正是爱琳和另一位房客也觉得有些异样，试图来查看一下，但亨利无法给对方任何回应，或者说，是传达不出任何回应……

终于可以进入那间房屋了，屋内尘封破败，在西南角则可以找到一份教典残片，里面所记载的看上去像是一个需要献上祭品的仪式。就在这时身后传来哐的一声，似乎有人进入了里面的房间。

上前开门强制入手铭牌“起源”，可是门后面传来的却是阵阵的浓烟以及说不清是痛苦还是兴奋的嗥叫。

那个说话结巴的男人居然在里面自焚了，他一面狂热地扭动着火焰腾腾的身体一边用烛台上的尖刺在胸前刻下了“17121”几个字……

再一次的，亨利从自己的床上坐了起来，耳边那个不知道是哪里传来的广播似乎在向他表明之前看到的那一幕也不是虚幻。

外面传来门铃声，原来是公寓的老管理员也来探查了，可还是无济于事，对方用管理室的备份钥匙也打不开房门。而在他身后的墙上，血手印又多了一个……

好吧，无可选择，只有再一次钻进那个洞。

EPISODE 3 旋转牢狱

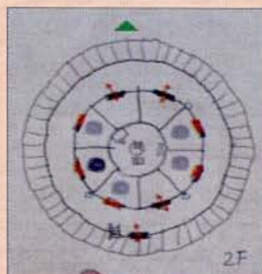
起身后眼前是砖石封闭的空间，连窗子都没有。沿着环形走廊顺时针跑过去，路上会捡到一份文件，是一个逃出牢房的人留下的。从里面的话语可以看出地下一层（B1）是关键所在。

再向前走会看到一个男人被关在一间囚室里，虽然想救他出来，但用膝盖想也知道，绝没有上前开门那么简单的。

从大门出去就是一个R点，洞旁边贴有一份守卫的日记，里面提到要想进入牢狱中央的监视部，就要通过某些牢房中的尸体处理管道，但是在一、二楼里有这样通道的牢房都是反锁的，所以只有通过三楼……

两侧的小门有一边打不开，只好先从另一边向地下走。

注意这里目前可以抄捷径，就是直接从那些铁梯上下，因为环形通道的外侧又会一路出现很多“墙壁人”。



下到B2后眼前是一个大型的水车，看来似乎就是这所牢狱的供电设施。在设施的北侧铁牌上取得水牢的钥匙，然后别忘了继续调查一下会得到一份水力装置操作信息。

B2的事情做完了，出去后先别急着爬梯子，先沿环路向上走一会儿，在右手边可以拣到一块神圣徽章。它在装备了武器的前提下也可以进行装备，其效果则是可以防御幽灵的精神力场攻击，但在使用一段时间之后（指有效抵抗了精神攻击的累计时间，那种时候可以明显看到徽章在震动）就会破碎失效。

从一楼需要钥匙的门出去，注意旁边就是可以爬梯子作为捷径的。

从3F西南部位有管道的小囚室（偏南的那个）内一路跳下去，就可以来到B1的中心部。3F中还会出现我们在预告片里见到的那种双头婴儿怪。它们虽然看起来个头蛮大攻击也较有威胁，但移动速度不够快，并且从移动转为出招有明显的停顿，所以可以从容的避开。

沿中部的铁梯可以来往于监视部各层，透过那些孔可以把那些进不去的囚室都看一下，会发现原来好多囚室内都有管道。现在我们面临一个旋转囚室的谜题，目的如下：

制造通路能一直跳到B1的东北部并对牢狱恢复供电。

请对比地图来确认如何同时满足对准管道和排水管，保证有且只有一道水流注入B2水轮所在的方位上。

★具体旋转方法就是：2F左转四次（对应逆时针）、3F右转两次（对应顺时针）

当随便把3F旋转一次之后1F被关着的那个人就会被放出来，而亨利在爬下铁梯后就会发现[情节]那个男人面色极为难看、惊恐地跪坐在之前在森林曾经出现的小男孩面前。那个孩子看到亨利走近，转身走掉了。

“那个孩子到底是谁？”

“沃尔特……沃尔特 · 萨利文（Walter Sullivan）。我以前在孤儿院看管那些孩子——那个地方只是用孤儿院做掩护，而实际上它是一个教派的核心，沃尔特那个人…… 他、他当时真的是陷进那些叫人浑身发毛的教义里面去了，尤其是那个什么‘圣母降临’的仪式…… 太恐怖了……”

这个胖子一路“My God”呻吟着走掉了，又留下亨利一个人满腹疑



↑会当临绝顶，一览众山小。



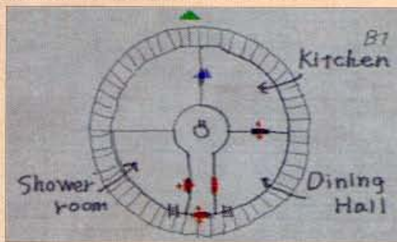
↑ 双头怪婴。

惑的站在原地。

先跑去牢狱屋顶放水，然后就从3F东北方位的洞一路跳下到B1的厨房。

现在这里是一片光明了，调查旁边的门会强制入手铭牌“监视”，想来我们都意识到接下来会发生什么了吧……

开门的密码是0302（即便Hard下也是在监视部3F的文件里直接用大白话告诉了我们），进入后满眼的切割用的齿轮和刀具，而在前面的水池里，“My God”就静静地飘在里面，身上五个血字：18121



模糊后再清晰，亨利已经是有些熟练甚至可以说是麻木地从床上坐了起来。

门下有两张纸条，都是日记的残片，4月4号那一份留给了我们重要的信息。日记的主人正在调查7年前发生的一起连续谋杀案——连续10人在10天内被杀。“对于每个被害者的杀人手法各不相同，但每人的尸体上都先后刻下了连续的数字：01121、02121、03121、04121……10121，而杀害他们的凶手的名字同样也赫然其上：沃尔特·萨利文。”

7月23号的日记告诉了我们“归服之剑”的存在，依靠它就可以完全封住幽灵的行动，在以后的流程中要注意收集。

继续吧，即便这是一个不断痛苦的轮回，我们也别无选择。

EPISODE 4 都市森林

从都市厚重的水泥和混凝土的包围中爬起来，一开始我们身处B1。一路下到B3，[情节]突然伴随着一声长叫，一个人从半空跌落了下来，这人竟然也是同亨利一幢公寓的房客：207的理查德·布伦垂（Richard Braintree）。

“你也会在这里，那一定是整个公寓出了什么毛病…… 这么说那个家伙也是遇到了这样的事……”

“那个人？”

“在你之前住在 302的人，应该是个记者之类的吧。他有一天突然失踪了，不过在那之前他就很不正常了，把自己锁在屋子里不肯出来……不管了，我要离开这里，你好自为之。”

“嗨……”亨利叫住了他，“小心…… 那个孩子。”



剧情后不理敌人冲入房间，一只幽灵正被一把归服之剑插在地上，在它身上先拿到打开身后的门的钥匙，再老实不客气的把剑拔走吧。

归服之剑是使用性道具，并不是装备武器。它的作用是当把某一只幽灵的体力打到零之后（注意这和击倒它是两个概念）剑就可以把它插到地上，再起不能；当然如果拔下剑幽灵就又会复活。归服之剑在以后是很有用的，当然不能浪费在这种小脚色身上，所以…… 拔下来就逃吧。

如何确认幽灵的HP被打到了零？其实只是不停的抽它就行了，它躺下了也要鞭尸，在觉得差不多的时候使用一下试试，如果不行就继续抽……

下到B5的体育用品商店，里面可以拣到高尔夫球杆和棒球棒，然后从另一侧可以开启的门下到B7的宠物店。躲开马蜂和狗的袭击，在中央的货架上可以得到体育用品商店的钥匙。

返回B5打开门一路下到B8，然后冲进地图右方的小路，右手边的电梯是可以用的。进入电梯刚歇了一口气，就看见隔壁电梯间里理查德正在质问那个小孩儿，语气相当的不客气，甚至可以说是凶悍。那孩子吓得转身就跑，理查德追了上去。

剧情后亨利在底层（bottom， B12），先返回顶层从另一边的门出去，一路转弯落跑到尽头，可以拾得第二把归服之剑以及一把铁锹。

返回B12，从开着的门那边的铁梯下去，按地图一路绕行——路上的门全部开启不能不用试了——冲进门一路下到B15。

惟一能进的门里面是一间酒吧，进门不远的地方放着一把单手斧。O yeah～这将是我们整个游戏的主战武器，其在攻击速度和攻击力的取舍上保持了一个相当好的平衡，并且蓄力攻击性能优越。

看看桌子上的文件，里面说密码门的密码就是他们酒吧电话号码的后四位，而他们的电话号码就大大的打在他们楼顶的广告牌上。



↑所谓痛打落水狗，就是这样了。说实话这次踩怪物时的力度感做得很好。



↑他所指的，就是下一个目标?有时间自己也试一试像这样一言不发指向前方，是不是很酷?

这幢楼其实就是亨利的公寓街对面的建筑，那还等什么，屋子里就有洞，钻回去趴在玻璃上看一看吧，号码就是555-3750。

输入密码，开门后一路上行，注意这里出现的两个幽灵在hard下追击速度相当快。尽头处居然是公寓的207房间，开门前会先得到铭牌“混沌”，不祥的预感……

进门后果然如此，但情景未免也太惨烈了些。理查德被绑在一把电椅上，火花四溅，青烟直冒；他的人已经是血脉暴起，七窍流血，挣扎着喊出的一堆音节似乎是要传达什么信息，但如果我们不看字幕的话根本不知道他在讲什么：“孩、孩子？！那根本不是什么孩子，那是11121……”

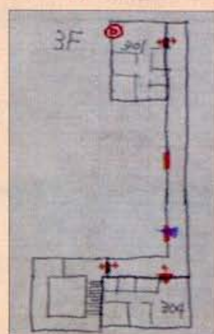
而他的头上，正刻着19121几个数字……

旁边的窗边站着小萨利文，他伸手指着窗外。

一次次的死亡，一次次的迷茫，这一切跟那个孩子到底有什么关联？

再次穿越那个洞，这次眼前的一切在令人烦躁得恶心的同时又那么令人熟悉，这好像就是亨利所在的公寓楼。一个诡异的身影正站在303的门前，敲了几下门，难道…… 这一次受害者会是爱琳？！

EPISODE 5 变异公寓



本章流程很简单，拾得散落在公寓内的五张红纸（或者更应该说，三张加两个半张）并置放在自己302的门外再返回房间就可以推进情节。一开始搜索301，可以获得红纸一张，管理员室钥匙一把，大堂信箱钥匙一把以及会看到那个记者的一篇报道，里面继续揭露了在寂静岭的那个俗称“4S”帮会假借开设孤儿院的名义，实际上是在暗地里企图实行什么黑暗的教义。

出门没走多远就可以看到小沃尔特正在拍打302的房门，但很快他的身影就淡入了空气中，这到底是……

来到楼梯间赫然发现台阶上坐着一个男人，眼神儿显得有些神经质，穿着打扮好像上个世界90年代玩摇滚的无业青年。他掏出了一个人偶娃娃，说这是当他和爱琳都还小的时候后者给他的，他说那时看着爱琳握着她妈妈的手，很幸福……

然后他把那个娃娃给了亨利，这是啥意思？我们以后会知道。

一路赶到105管理员室，里面又会入手一张半红纸，以及全公寓住所的备用钥匙，这下楼内基本所有的房间都可以进了，当然除了302和303。老管理员的一页日记讲出了一段几乎30年前的可怕往事：一对住在这里的夫妇一天突然离去，不告而别，但他们却把一个刚刚出生的婴儿遗弃在了公寓，老管理员甚至还找到了脐带…… 尽管及时叫了救护车并且听说那婴孩活了下来，但后来他怎么样了就完全没了消息。现在回想起来，当初曾经有一个小孩子经常在附近驻足观望，有的时候还溜进来，应该就是当初那个弃婴吧。这都是302那间房子里的事……

但更诡异的是，老管理员竟然一直没有扔掉那截脐带，他把它保留了近30年！

去106房拨打一下电话，202的电话就会响。那是一个画家住过的地方，他基本给公寓所有的房客都画了像并配有描述，看一下就会更了解他们彼此的关系并会提供我们剩下的红纸在哪里的信息。

剩下的红纸一张在203里屋床上的衣服里，还有半张在102的冰箱里。

此外207房间，也就是理查德的房间内，可以拾得左轮手枪，不要错过。

把所有的红纸全部放在这个世界的302的门下后就返回自己的房间，再把那些纸片片都拣起来读一遍（你不会奇怪为什么上面突然有字了吧？）原来以前302的住户，也就是那个记者，他拣到了爱琳不慎丢失的钥匙，本打算立刻交给管理员的，不过他突然头痛，于是就把钥匙丢在了床头……

返回卧室，检查床头靠窗的那一边，入手303的房门钥匙。

钻洞返回异世界，站在门前——难道爱琳也遇难了？……

门打开了，脚下是浓重的拖曳向前的血迹，爱琳果然趴伏在血泊中，不过她似乎还活着，她的手边，正站着小沃尔特。

“嗨……谢谢你……你……找到你的妈妈了吗？”爱琳对小沃尔特说出的话令人莫名其妙，“这里……很危险……你快些离开吧。”话音未落她就昏了过去，背上那被刀子划出的“20121”几个字分外醒目。



其实在这之前的一份文件就已经揭示出，后面的固定数字“121”其实是“/21”，就是说萨利文是要打算杀满21个人？但他在7年前被捕后于狱中自杀，那之后大约3年，新的被害者“12/21”出现了，这只是简单的模仿杀人吗？而且当初萨利文在未达成他的目标之前，为什么就自杀了？

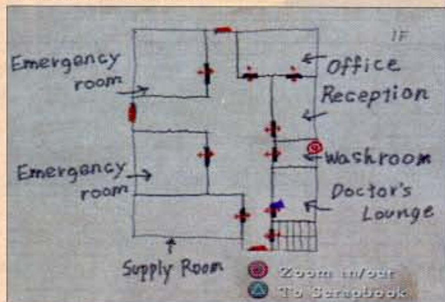
还有很多未知，但现在门下面塞进来一张卡，一张绘有恶魔的卡片，这是什么意思？

回去卫生间一看，洞竟然被堵上了。去看一下以前从来都不曾用上的储藏室，墙上赫然出现了一个印记，对着它使用刚才的卡片，然后再将之前剧情中得到的四块铭牌分别按照文字提示安上去（文字非常浅显，Hard下也没绕什么弯子。具体顺序是左诱惑、右起源、上监视、下混沌——不是下馄饨哦），又一个大洞出现了。那就进吧，是不是当初的惶惑已经被探索的乐趣所取代了呢？

EPISODE 6 寻找爱琳

系列作品里经典的医院终于登场了，不过这一次医院的戏份实在不能令人满意，显得很仓促。地图也小且简单。姑且凑合着来吧。

来医院就是来找爱琳的，可是亨利第一眼看见的却是那个满脸唏嘘的胡渣子的沧桑男。他隔着一道布帘在一个看似人体的东西上掏摸着，看见亨利醒了过来，他满手满脸的鲜血，带着诡异的笑容向他走了过来……亨利赶紧冲出了房门。



进入各道门好好的搜刮一番，注意那些护士——在本作中你可能认不出来那是护士，那就当是男性医师吧…… 它们的移动只是走，攻击方式则是用武器向前连砍四下，而Hard下则会一直打下去。

从右下角的楼梯上二楼，长长的楼道中居然是几把会自己动的轮椅，它们可是会撞人的，另外这里也充斥着精神力场。二楼的所有房间都可以进入，其中有不少好物品，当然也偶有附赠护士…… 但要注意的是全部房间是随机配置的，每次玩都会不一样，所以一定要自己每间都进一下了。爱琳病房的钥匙，还有6发左轮枪子弹，都可以在二楼找到。另外从这里开始会拣到蜡烛，具体功用稍后会说明。

很多房间进去后会有“惊喜”，还请慢用。

终于找到了爱琳，但她看见亨利却吓得大叫起来，看来是惊恐过度了。渐渐平静下来之后，她开始接受眼前的现实，尽管它看起来是那么难以相信。谈及之前的事情，爱琳说是那个小沃尔特保护了自己，这是怎么回事？



↑很多玩家心目中的小护士形象就这样破灭了，回应我们期待的不该是人妖吧。



↑相信很多人来到这里都吓了一跳，这张脸做的确实是创意十足。

迷雾渐渐拨开，两个人现在必须互为依靠，共同前进。爱琳也可以装备武器，目前能装的就是那个在医院一楼拣到的手提包了。以后随着武器逐渐变强力，你会发现她的攻击蛮强的。

带着爱琳来到一楼有洞的房间，满以为可以带着她一起回去，结果却还是只有亨利一个人出现在卧室。现在整个房间突然变得阴暗起来，在门下又塞进来一样东西，里面包着一把小钥匙。

返回异世界的医院，先进入二楼的电梯，干掉一个护士后再返回一



楼，会发现电梯门可以打开了。再用小钥匙打开后面的门，做掉三个护士后开门进入一个充斥着迷雾的空间，脚下是盘旋的楼梯。

游戏至此，流程可以说是过半了，但其实故事的基本脉络都已清楚；简单的理解起来，这是一个小时候遭遗弃的人成为变态杀手的故事。当然深层次来讲，其中牵涉了相当一些2代的设定以及1、3的宗教和故事背景。深究起来还是有很多需要探究的地方的，不过限于时间和篇幅，在这篇攻略里就不方便细谈了，其实就目前的故事层面的理解也就已经足够了（为了讲话方便，下面的略述会涉及一些以后才会入手的文件）。

沃尔特自小遭到遗弃，然后被"希望小屋"收养。他当然没在那里过着什么"从此快乐幸福的生活"，相反的，他开始被那些黑暗的教义所洗脑，并渐渐开始接受它们。同时内心深处渴望母爱的他寄希望于那些教典文献，希望可以从中找出"重新找到母亲"的方法。大约8岁的时候有人告诉了他自己真正的出生地，从此他就固执且病态的认为自己出生时所在的302号房就是他的母亲。他渴望再次被"母亲"所接受，但一次又一次溜进公寓对其他房客造成了很大的困扰，房客开始想方设法的驱逐他。这对于年幼的沃尔特来说，就意味着割断自己和"母亲"的联系，而差不多就在这时他翻到了4S教的一个仪式解说，那个所谓的"圣母降临"。这个仪式原本的意义和用处也许跟沃尔特所希望的八竿子打不着，但他看到了"母亲"这个字眼就执着于其中不可自拔了。这个仪式需要21个牺牲者的献祭，于是他就毫不犹豫的计划杀满21个人。而他自己，就是第11个献祭者，这就是他为什么当初自杀的原因。

那为什么死人还会杀人？还记得游戏刚开始看过的那份文件吗？沃尔特病态的执着创建了他为主宰的规则和世界，在那个精神世界里他可以继续挑选祭品，继续他的计划。他会把选中的人拉进这片永恒——也许是那人的肉体，也许是精神。

现在，爱琳是第20个牺牲者，但她还没有死，结局会是怎样？我们能否走出这令人无法安息的永恒？

虽然剩下的游戏流程还有很长，但客观的来讲，这次的4代确实做的后半程缩水：故事悬念缺乏、张力不够，流程的推进居然很多时间单纯的在靠"找A放到B去C"来推进；而且区域上我们将会依次重游一至五章的板块（当然物品的配置会有所更新）。所以下面除了必要的说明之外，将会以单纯流程为主。

EPISODE 7 地铁再临

从此之后要注意三件事情：

一是要注意爱琳。对于她，游戏是内设了体力和诅咒值的。爱琳受到攻击会增加诅咒值；被单独留在某个场景、或者手持强力武器，也都会导致诅咒值持续增长。而把爱琳带在身边则会使这个值下降，另外诅咒值积累到最高时就会增加另外一个量"基础诅咒值"，亨利如果不慎攻击到爱琳也会增加基础诅咒值，而实际上正是这个数值会间接影响到最后的结局。一般诅咒值的升降都很容易，但基础诅咒值升上去就很难再降下来，所以如果想控制结局的话就请保护好爱琳吧。虽然她并不会被打死导致game over，但一旦体力被扣到零就会很长时间跪坐在地无力站起，并且站起来后行动会明显迟缓，很容易会被再次扣光体力，从而导致基础诅咒值快速增长。

二是在每一板块内，之前那名相应的遇害者都会变成相当于BOSS级的幽灵来攻击我们。归服之剑就是给它们准备的，否则在游戏末期它们会同时出现攻击亨利，情况会相当麻烦。

三是自己的房间内已经不会再自动回复体力了，相反的，时不时的会有怨灵出现在房间的各个角落，如果靠近就会损血。除灵的方法就是在其附近放置蜡烛（会自动点燃），或者装备神圣徽章走到附近直到灵力反应消失（也有可能是徽章先坏掉哦）。注意最后房间除灵率的高低也会直接影响到最终结局。之前在公寓异世界里成年沃尔特留给亨利的那个人偶如果被放在箱子里一段时间后就会变成灵体出现在箱子上方，同样具有攻击力，但一段时间后它会清除房间内的其它灵，同时自己消失。

每段螺旋楼梯中部都有返回房间的洞。提前带上一把归服之剑，一枚徽章以及地下铁代币，来到地下铁B1中央检票处。

[情节]幽灵版辛西娅登场，装备徽章抽之，别忘了用剑插它。

如果之前房间大门下没出现钥匙，那么需要再返回一次。

下到B3，用刚刚获得的钥匙打开列车中那个古怪颜色的箱子，得到一枚生锈的钱币。



带着爱琳穿越列车来到B3西南方向的R点，顺便在那里返回房间，到厨房的水管处清洗钱币（一般这时炉灶附近会有灵体反应，记得先除灵）。

回到异世界后下到B4（半残的爱琳无法跟下来），兜回月台的另一边在那台自动贩卖机上使用钱币，获得"杀人现场的钥匙"。

返回B4来到King St. Line的月台，再从月台中部的滚梯上去，这次有了手斧过那些壁人就会容易很多。

在散落了一地的物品那里仔细调查可得King St. Line方向的通行票，现在终于可以自由出入两边的检票口了。

用钥匙打开辛西娅遇害的房间，拾得电车的把手。

随便从哪一边返回去接爱琳，然后带着她经Linch和King St.的检票口下到B4的月台。

在列车的尽头处（西部）使用那个把手，列车会因此向前挪动一节，开着的车门对上了一个缺口。注意进门前就在墙角有第三把归服之剑；另外记得卸掉爱琳的武器，别让她抢包。

［情节］胡渣子沧桑男又出现了——现在我们知道他就是成年的沃尔特·萨利文——他左手一只枪呀右手一只棒。

这并不是强制战，我们是可以跑掉的。关键就在于如果爱琳手中有武器，她就不会积极的移动和跟随亨利，而是试图攻击沃尔特；过远的距离使我们无法开门（会提示：不能扔下爱琳）。但是卸掉武器就会很容易的做到跑路。

开门后，又是继续盘旋向下的阶梯。

EPISODE 8 森林归来

这个区域内请尽量卸掉爱琳的武装。

一开始出现在西南角的墓地，去调查左前方燃烧的火台，会得到一根火把，立即点燃然后出门。

出门后前方不远就是一口井，赶紧跑过去调查得到人偶的脑袋，接着立刻赶往另一方向的门，因为身边不仅有狗，还有一只沃尔特（他在亨利点燃火把后就会出现）。但是千万别急着开门，等一等爱琳让她跟上，以后进出场景都不要忘了这么做。

一直回到中央已被烧毁的房屋处，那里有个坐在轮椅上的人偶，它把自己的“五体”分别藏在了五处幽暗的地方，现在只剩身躯，如果帮其找回肢体的话它就会让路。很明显了，先把脑袋装上吧。

接着先回一次房间，在储藏室的洞口下方有一桶油，对着它使用火把就可以将后者浸上油，这样火焰的持续时间会明显延长。别忘了揣上归服之剑和徽章。

回来后先去剩下的哪个方向都可以，先去东北方吧。

进入第三个就是当初首遇口吃男的场景，不出所料［情节］口吃男浴火重生了，老办法，把他钉在地上。

沿途有机会点燃火把，注意如果切换武器的话火把也会立即熄灭，不要企图用“不用的时候就收起来”这种方法来延长燃烧时间。人家亨利也是人，屁股兜里塞着一团火也不会好过。

到达最后一个，也就是第一次来的时候最初的场景，这里有一口井，管它里面是胳膊儿是腿儿的拣了再说，反正没有任何实质性的差别。

其余三处井的位置见图上标识，注意沃尔特必会出现在东南方的第二场景。在西北方的最末场景，挨着湖的那里，［情节］会遇见小沃尔特，与他的对话印证了之前看过的比如他一出生就被遗弃的一些事实。之后可以在那里入手一块大纹章。

返回中央区，装上所有肢体后那个人偶就会让开，当时还有一段动画，而这段动画就是我们之前在很多预告片里见过的了。恐怕很多人都曾以为那是敌人登场，接下来会有一场BOSS战吧，诶，其实还真就……什么都没有。下到地下室来在一扇门上装上刚才得到的纹章，亨利和爱琳就终于可以离开这片森林，再一次回到…… 螺旋回廊。

EPISODE 9 盘旋轮回

这一章的流程相对简单，一开始我们就坐着一部高速电梯落到了水牢的天台上。

虽然是监狱，但里面的人还是很热情的：沃尔特就在台阶下欢迎我们。当然可以选择击倒他，不过就算这样他仍然会追到下一个场景。

此处一定要卸下爱琳的武器，出门后就狂跑吧，爱琳跟得上的。

进入3F，去当初那个能跳入厨房的房间再跳一次 ……什么，爱琳不见了？她当然留在上面，难道想让她再断一条腿吗？

去厨房后面的解体室，拣起当初那个胖子留下的上衣。

这里可以爬去监视部的3层，那里有爱琳的新武器警棍。

去1F的R点返回自己房间的卫生间，在装有血水的浴缸里把衣服浸泡一下，上面的字就会显现出来。文字的主人说他把一支三角把手的剑藏在二楼自己的床下，还说下次要用这把剑钉死那个死胖子把钥匙抢回来。什么意思很明显了，返回二楼进门后左手边第一间牢房，去床边调查入手第四把归服之剑。这把剑是完全看不见的，而且如果没有先读那些文字那么来了也拿不到。虽然之前我们手里应该就还有一支剑，不过也要为再下一只幽灵做准备。

回去带上爱琳一路狂跑回1F并继续下行，［情节］死胖子果然出现了，可以两个人一起殴它，把钥匙抢过来。

然后我们就可以进入B2水轮旁边的那扇门，在这之前可以考虑多跑跑把爱琳暂时甩开，自己一个人先进去…… 为什么？有6个家伙12张脸堵在里面，要是觉得顾不过来人家女生的话就不如自己先进去搞定。当然落跑也不是没有可能，但如果选择打的话就要多用斧头的蓄力攻击并配合闪避。远处的门可以通过了，后面是我们早已料到的东西：楼梯。

EPISODE 10 迷失都市

再次回到构图最乱七八糟的地方，注意一进门就会有情节发生，207的老房客拿着枪说，我理查德又回来了。

这个幽灵会短距离瞬移，偶尔会开枪，有的时候还会拿枪把一通乱砸，不过二人合作打它还是比较轻松的，然后就把它钉在那里吧。

地上的一份文件就是指示，本章是典型的找东西流程。

首先坐旁边的电梯选向上去B8，然后出门一路跑上B5的体育用品商店，在收银台那里有盒生日蜡烛。

从洞旁边的门出去上到B3，就在当初拿到第一把归服之剑的地方，把蜡烛插到桌上的生日蛋糕上；回身，就在刚刚进门的地方有一只玩具猫，拿了它返回体育用品商店。

从另一门下到B7的宠物店，在柜台那的猫笼处使用玩具猫。

一路返回电梯，选择下来到B12。从铁梯子那里下去后从另一边的梯子爬上去，坐当初的那架电梯返回B8，开北面的门跑到尽头，那里有左轮枪子弹。

返回B12，西边走廊上去的梯子旁边有一个台球。



↑武器可以被打掉?这里我也不知道为什么，当初在第二章的时候莫名其妙的发现少了铁管。


↑立体的壁画，寂静岭独家出品。别看长得像芦柴棒，力量竟然大得惊人。

爬上来后走没多远就会发生剧情，对面的一家商店里赫然竟同时站着大小沃尔特，“是时候完成21献祭仪式了”狂热的信教者一把夹起了什么都不懂的孩子，“来，让我们去见母亲吧。”

继续前进，在下一个场景水塔的旁边会拣到一个排球，然后进门一路下到B15的酒吧。把排球放到台球桌上。

现在您受累，再一路跑回电梯那里，带着爱琳返回B8，折回体育用品商店，把排球扔进那个铁篮子里。

好了，之前文件提到的那点儿烂事终于都解决了，现在我们可以听到

钟声，而钟就在经过宠物商店的另一门再向下跑的房间里。

穿过钟后面的门，虽然眼前是从来没有到过的地方，门也不少，但全都打不开，不用费劲试了，带着女生向下奔吧，到了无可再下的地步时，西南方向的门是惟一的通路。

开门进入后眼前豁然开朗，好家伙，一堆棒球少年，哦错了，它们拿的是高尔夫球杆…… 就个人经验来看，这里用打的远不如用跑的，带着爱琳——别告诉我说你一直让她拎着武器——冲到另外一个门不是难事，怪物的AI设定是基本不主动攻击她的，倒是亨利需要顶住。

辗转下了楼梯之后打开反锁的门，终于！我们回到了B12那条曲折的道路上……之前所有的工作，就是为了让腿脚不灵便的爱琳绕过那铁梯子……我一直不明白为什么亨利不能背她上来。

一路看我说到这里玩到这里是不是晕了，没关系再坚持一下我们就会更晕。现在再次返会B15的酒吧，拿取柜台上的文件读一下，上面说酒吧的电话改了，当然的密码门的密码也就跟着变了。可新电话是什么？文件上面说你别问我。

它不告诉你我告诉你，是555-4890。你问这是怎么得到的？其实并不需要太多推理：家里有部电话手边有个旧电话号码，百般无奈之下你会干什么？至少会打个电话试一下吧，一打之下人家就会告诉你号码变了，而且还服务很到位的告诉你新号码。

那就输入4890，建议hard下这里最好钻回去save一下，相信我，没错的。开门后这次只能一路盘旋向下，到底后进门。

接下来是游戏中第一场强制战斗：四面的墙上会垂吊下很多壁画人，其中只有一个是正体——它如果受到攻击所有的壁画人都会表现出受创硬直，也只有打它才有效。而正体的位置是随机的，一般我们要一个个的试。在hard下这过程中爱琳很容易挨打，也很容易被亨利不慎打到。如果倒霉的话我们会很快看见爱琳被打到仆街（弹从左肩入，穿胸偏右出……）重伤之下的爱琳行动也会变得相当迟缓，所以，是到了该拼人品的时候了。还要注意hard下就算正体被打有时也会强制升上去，不像normal那样可以一直砍到死。

出门后还是螺旋楼梯，你是不是有想砸PS2的冲动了？千万忍住，下面就是最后了，而且地方也不大，就是一间屋子而已：往日的302。

FINAL EPISODE 往日重现

屋内一片苍白，尽管点满了蜡烛，但竟感受不到一丝的温暖或者色彩。进到卧室里，读完所有那个记者留下的文字，再返回客厅就会发生剧情。

天花板上倒生出一个铁黑色的半身塑像，要不是他能开口说话还真就以为这是一件艺术品。这个思念体就是那名一直用日记指引我们的记者，前302房客约瑟夫（Joseph）了。而他就是之前的第15名祭品，接下来他说的话虽然长但听起来都是废话，居然把我们都知道的事情基本又念叨了一遍，最后无非就是请亨利打倒沃尔特。但他最后说的话意味深长，令人觉得别有深意，他说，“kill…him…kill…kill…him”。他为什么不说“seal”或者“defeat”？反复的强调“杀杀杀” 实在令人难以释怀，他应该知道沃尔特绝不能算是正常的活人。不管怎么样，在剧情里清楚地展现出卧室门口的墙壁上出现了一把镐头：希望之镐。

返回自己的302，在对应的位置上使用希望之镐，墙壁被凿出一个破洞。里面腐臭扑鼻，幽暗的深处竟然是一具被绑在一个类似十字架上的可怖的尸体，这人正是沃尔特·萨利文。

人急了什么都能干出来，我们好不容易熬到这一步不是进来看个尸体就完事的。于是我们就翻他的兜，可以翻出“解放之匙”。

终于、终于，可以离开自己的302了！亨利满心欢喜的打开铁锁，扯掉铁链，撞开房门，外面——竟然还是那个狂躁猩红的异世界！



天哪，亨利几乎瘫软在地，就在这时他看见远处走来一个蹒跚的身影，是爱琳……

已经没时间再考虑她怎么也会出现在这里了，两个人再次一起行动，这是最后的斗争……游戏场景进入终盘，里公寓楼改！

虽然场景分三层达二十多个房间，不过必要步骤出奇的简单。绝大多数房间里面都只是放了一些弹药或者补给品的。我们首先要做的是赶到一楼大厅。需要穿越的房间如下：301-201-202-203-206-207-大厅，别怀疑我没打错，一些走廊被封死了，但相应的一些房间的墙壁也被打通，我们必须这么绕行。

到了大厅爱琳就会暂时不跟着亨利了，也好，就一个人进入一阶东翼。注意四个房间内，以及长长的走廊两端各有一具被捆绑着悬挂在天花板上的尸体，我们需要上前都调查一遍，这样之前105，管理员室门口的那些铁链才会都消失掉。



↑我踩我踩我踩踩踩。对于像狗皮膏药一样不断出现的他，实在不能忍了。



↑连绝对领域都可以穿透的朗基努斯之枪哦，在这里出现会有什么"补完"的含义吗？

返回大厅会发生剧情，爱琳表情痛苦地看着小沃尔特留下的涂鸦本，她想帮助他，解脱他的灵魂…… 但怎么帮？

先去往105，里面可以拿到那个老管理员收藏了近30年的脐带 -_-。[情节]爱琳决定必须做点什么，她一个人步履艰难但很坚强地走了。



出门后注意走廊中新生了不少怪物，亨利要一路再跑回302。在物品箱中做最后整理，那个脐带是一定要带的，另外把一直舍不得用的左轮枪及子弹都带上吧，还有最好带上一样强力的冷兵器。然后别说你没药了，大回复要带上一个。

再进入那恶心的挂有沃尔特尸体的房间，但“十字架”上尸体却不见了。正对着的地上的那个黑乎乎的洞十分可疑，仿佛要把人吸进去一般；仿佛连接着其它空间……调查会显示一旦下去就无法回头了，确认自己准备停当之后就前进吧。

在最下面的中心是一个极其诡异的装置：好像浑天仪一般的东西在血池中翻滚搅拌，而在它的前方，站着眼中流下鲜血（看起来是这样）嘿嘿惨笑的沃尔特。他的身后，是一个巨大的灰白色通身缠扯着仿佛脐带一般



的怪物，那是所谓的“圣母”，还是沃尔特那病态执念的映射？

“第20号，Eileen Galvin；第21号Henry Townshend。你们将是仪式最后的祭品。”

最终战，游戏中第二场也是最后一场强制战斗。场地就是血池的周围，虽然最后要击倒的是沃尔特，但一开始我们要对那个母体下手。赶紧向那个怪物冲过去在它身边使用脐带，然后冲向两边拔下八把“圣母之枪”（外形真的很像EVA中的朗基努斯之枪），一一插到母体上。

这里的问题就是预先要留下几个格子拿枪，有四个空格是最有效率的。当然你也可以拿一把插一把，这样可以多带些弹药或回复。不过这样会很耽误时间，如果你在乎结局的变化——

爱琳在一条我们干涉不到的通路上正一步步的向血池中走去，如果她走到没顶，就会死掉！而她的移动速度，就取决于我们之前说的内设的“基础诅咒值”，她的诅咒值越高，就会走得越快，我们就越难得到更好的结局。

这就是为什么之前要保护好爱琳并有那么多注意事项的原因。在这里我们要在尽快的插完八把枪之后，掏出左轮准备跟沃尔特死磕。无错啦，基本就是看谁先死。但在这里要充分利用闪避的无敌时间，尽量少挨他的子弹；另外就是不要盲目不停的开枪，因为这位老先生也会闪避，放了太多的空枪就糟糕了。

一旦子弹不够，就抡家伙上吧，用蓄力攻击砍他。在hard难度下并且一次也没有continue的话，如果希望爱琳活下来，这里的时间很有可能不够，子弹可不要浪费了，另外冷兵器个人严重推荐手斧，虽然有蓄力攻击比它大的武器，不过手斧的蓄力时间和攻击范围实在很优秀。

如果确实觉得很难或者时间实在不够用，还有一个补救的方法，那就是reset（L1R1L2R2+SELECT+START六键齐按），然后选“continue”继续，如果还是打不过，继续这么干。因为每continue一次，游戏的难度都会做向下修正。不过当然的，这也会导致你的通关评价被“向下修正”，所以要斟酌使用哦。



↑仿佛十字架般的物体，仿佛受难的姿势，这究竟在暗喻什么……



↑被击倒的沃尔特，他能否从自己那病态的执念中解脱。

拍飞了沃尔特之后就迎来结局，结局共有四种，会是哪个取决于两个条件：

亨利房间内的除灵率（注意，跟在异世界里面打倒了多少敌人完全没有关系）以及爱琳是否存活。

房间除灵率80%以上+爱琳存活　“Escape”结局
房间除灵率80%以下+爱琳存活　“Mother”结局
房间除灵率80%以上+爱琳死亡　“Eileen’s Death”结局
房间除灵率80%以下+爱琳死亡　“21 Sacraments”结局

不同的结局会揭示二人以后不同的生活方向，以及沃尔特是被封印了还是被他的“母亲”302房间所接受。具体的请玩家自己去欣赏和体会吧。

最糟糕的则是“21 Sacraments”结局。在这个结局里，爱琳和亨利成为祭品，沃尔特完成了他的仪式……

■文/MOTO　编排/宇部

非剧情性物品基本配置

（正文中提到的基本就不重复了）：

EPISODE1	手枪子弹 B1西南角上行楼梯，B2中部(King St.侧)，B3西侧上行楼梯，B3东南角房间；小回复 B4月台中部上行电梯前；高尔夫球杆B4列车西部北侧坐椅。
EPISODE2	(以地图中央的孤儿院所在处为原点)东北方第六场景 手枪子弹； 西北方最末场景 中回复；东南方最后场景 高尔夫球球杆。
EPISODE3	1F及3F各有手枪子弹；B2 中回复；B2-B1 徽章。
EPISODE4	B3 归服之剑； B5 高尔夫球杆，棒球棍(体育用品商店)，手枪子弹(其隔壁)；B8 归服之剑，铁锹(回形路的尽头)；B12 手枪子弹(电梯南侧)，小回复； B15 手斧。
EPISODE5	101及304 手枪子弹； 203 杀虫喷剂； 207 左轮手枪，高尔夫球杆。
EPISODE6	1F 裁纸刀(Office Reception北侧屋内)； 小回复(Emergency room)； 中回复(Doctor's Lounge)； 大回复(Supply room)。 2F 共计应有手枪子弹3，小回复2，徽章，蜡烛，高尔夫球杆，左轮手枪子弹(因为房间顺序随机，无法指明具体位置)。
EPISODE7	B1 蜡烛(最北端，初进入此区域时)，手枪子弹(男厕)； B2 小回复2，皮鞭(爱琳专用武器)； B3 蜡烛及徽章各一(列车内)，小回复(西侧月台)，中回复(西侧月台上行楼梯)，蜡烛(东南角房间)； B4 小回复。
EPISODE8	铁链(爱琳专用武器，中央部)； 蜡烛 (中央部及东北最末场景)，小回复(东北第三 六 八场景，西北第一 二场景，西南第二场景，东南第一 四场景)，手枪子弹，十字镐(西北第二场景)，徽章(东北第三场景)。
EPISODE9	1F 蜡烛，小回复2，手枪子弹；2F 蜡烛，手枪子弹，归服之剑；3F 蜡烛，手枪子弹；B1 手枪子弹(Shower room)，小回复(Dining Hall)。
EPISODE10	B8 小回复，左轮手枪子弹； B5 高尔夫球杆(体育用品商店)，蜡烛(隔壁)； B7 手枪子弹，小回复(宠物店)； B12 中回复。
final EPISODE	手枪子弹(101，207，3F平台)； 左轮手枪子弹(303)；小回复。(102，103，105，107，201，204，205，304)； 中回复(104，106)；大回复(106)；蜡烛(106，207)； 归服之剑(202)； 徽章(301)。

隐藏要素

The sinner of know everything will wander for eternity

穿关一次后读取通关进度，在第二章的森林，有汽车的那个场景，路边一棵木桩上有电锯，但是似乎它的威力没有看上去那么大……

穿关后评价大于90(与通关时间文件收集度以及除灵率等有关)并读取通关进度，在公寓版图的102房间可以入手冲锋枪，注意这是爱琳的武器。

游戏二周目时在游戏最后阶段第二次返回公寓时，注意调查爱琳的303房间，可以获得制服，带着这个道具穿关并记录后再次游戏就可以选择爱琳的新服装。需要达成"Escape"或者"Mother"结局，换句话就是爱琳不能死，否则即便带着护士制服过关也是没用。

获得全部四个结局并拿到过爱琳的特殊服装后，就可以得到辛西娅的隐藏服装。



↑就在此处入手电锯。当然了，那棵树是别指望能锯倒的，可怜的伐木工……

拆改修整 科普园地

『实用性为主 软硬件知识一勺烩』

HDD LOADER推出以后，众多读者纷纷来信询问，对其表示出强烈的关注。以前的主机DIY多集中在XBOX上，现在这款HDD LOADER的出现终于使得PS2上的DIY成为了可能。本期我们特地献上了有关HDD LOADER使用的详细说明文章，希望能对大家有所帮助。另外，文中的不足之处也希望能够得到更多达人们的指正与补充。再有就是关于EYETOY单独销售的摄像头原组装的鉴别问题，为了能够达到区分目的，详细的资料正在收集中，相信下期就能与大家见面了。 责编/北斗

文/VGST.com 视讯游戏基地——枫!!!!!!!



PS2 DIY 开路先锋

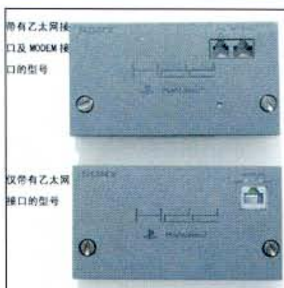
——HDD LOADER完全使用手册

最近，由老外（为什么总是老外？）新开发出了一种可以将普通硬盘作为PS2硬盘，并且可以将所有游戏进行硬盘安装的软件——HDD LOADER。这套软件一经推出，立刻受到大家的普遍关注。今天我就为大家详细介绍一下这套软件的使用方法。

使用硬盘运行游戏有什么好处呢？这个玩过XBOXDIY的人都会有所体会。游戏运行时，数据从硬盘读取，要比从DVD或CD读取快得多，这样就不用再忍受NOW LOADING的煎熬了；多张碟的GAME也不需要开仓换碟了。最重要是延长光头的寿命，不用为长期使用劣质光碟而胆战心惊了。

PART 1 HDD LOADER安装与使用详解

HDD LOADER实际上是硬盘安装软件的名称。要运行HDD LOADER，还要一套完整的设备支持，包括一块PS2专用网卡，一块普通硬盘，以及一套软件组成的。另外，较老型号的PS2 10000、15000、18000型，由于扩展槽与目前的主机不同，因此暂时还无法使用这套设备。目前这套系统还不支持与PC联机拷贝游戏。



如右图PS2网卡分为带有以太网接口和MODEM接口，以及只有以太网接口两种。这些是SONY官方的网卡，目前可以在国内或网上买到。对中国的水货主机来说，各个版本通用。



硬盘可以使用官方的硬盘，或是容量大于40G的普通IDE硬盘（这是官方的说法，其实某些小容量的硬盘也可以）。不过各种品牌的硬盘存在一定的兼容性问题，并不是所有硬盘都可以在HDD LOADER上使用。具体何种硬盘可以使用，今后我们会为大家着重推荐。



然后将装好的网卡和硬盘安装入PS2主机；对准扩展槽并插紧。最后旋紧网卡上的螺丝固定。

将硬盘与网卡连接起来，可以看到，网卡上的电源接口与硬盘上的是吻合的。如果是使用普通IDE硬盘，请将跳线设置在"MASTER"(请向出售硬盘的商家咨询），然后直接插好就可以了。



←安装时注意使两者接合紧密。

硬件方面准备好了，我们来准备软件。先从专门的网站中下载破解版的HDD LOADER软件，并刻录成光盘（自己刻的破解版软件，在未改机的机器上读不出）。

全部准备好后，启动PS2，将刻录好的HDD LOADER放入光驱运行，会看到HDD LOADER的标题画面。随后会提示你是否对新硬盘进行格式化。如果出现下面的提示：



↑将之插入主机背后的扩展插槽。



↑这就是安装好以后的样子。

请检查硬盘的跳线是否已经设置好，并且参考已有的硬盘兼容性列表，看看你所用的硬盘是否支持。随后，就进入HDD LOADER的主菜单。



这里有"PLAY（运行游戏）"、"INSTAL（安装）"、"REMOVE（删除）"、"RENAME（重命名）"四个选项。

如果你的硬盘里还没有任何游戏，你将会在左面的窗口看到"There are currently no games installed on the hard disk drive.（当前没有安装任何游戏）"的提示。



要安装游戏，就选择"INSTALL"，随后会出现窗口，提示你"Please insert the CD or DVD disc for the game you wish to install.（请放入需要安装的游戏光盘）"。这时按开仓键，将游戏放入PS2光驱，然后选择"Continue"M这时会要求你为游戏起一个名字。



起好后选择"End"就会开始安装(如右图)。

在安装界面下，我们可以看到目前的安装进度，右边的信息则分别是安装速度、剩余时间、硬盘容量，以及读取错误次数的显示。

这时你可以做些别的事情。一会儿游戏就会安装完成，提示"Installation is complete!（安装完成！）"。

确定后，再返回主菜单，就可以在游戏列表中看到你刚才安装的游戏名称。选择"PLAY"，就可以运行啦。

我们拿读盘老大难的实况足球再进行测试，发现读盘速度比原来快出很多。以后再也不用为读盘而焦急等待了。

在安装好游戏以后，每次要运行硬盘里的游戏，只要在一开始放入HDD LOADER启动盘，进入HDD LOADER主菜单，然后再选择相应的游戏就可以。

PART 2 兼容性问题与需要注意的事项

在实际使用中，不同的游戏，以及不同的芯片与HDD LOADER之间还存在着一些兼容性问题。绝大多数游戏可以正常地安装和运行，有少部分游戏在运行时，需要在HDD LOADER里进行设置。方法是，在选择游戏时，按手柄上的"SELECT"按钮，调出模式设置菜单，这样就可以对每个游戏进行单独的模式设置，以使它可以正常安装和运行。



D9的游戏目前还不能安装到硬盘。虽然在安装时会提示成功，但运行时会因为缺少数据而死机。

另外，在使用HDD LOADER时，不要试图与INTERNET连接玩网络游戏。目前大多数PS2的网络游戏都有DNAS（Dynamic Network Authentication System，动态网络认证系统），如果发现使用的不是正版软件，是无法与INTERNET连接的。

在实际使用中，我们发现不同的破解芯片在使用HDD LOADER时存在一些差异。首先，由于在安装游戏时，中途需要换游戏光盘进去，所以，要求必须支持关仓。目前大多数可关仓的芯片都可以正常运行。对于需要按RESET才能读盘的芯片，有一种解决方法，就是从开机运行HDD LOADER开始，一直按住RESET不放，直到游戏安装完成后开始PLAY。

使用M2PRO或DMS3时，有时在HDD LOADER启动后出现标题画面时，会出现死机的情况。这时可以迅速按"EJECT"开仓，将光盘取出，就会跳过死机的情况。如果在格式化硬盘时死机，则，你可以换用其他的格式化软件。例如：PS2OWNZ HDD TOOL，或者DMS HDD FORMAT TOOL等等（从网上下载并刻录成光盘运行）。



↓PS2OWNZ HDD TOOL运行画面。



↓DMS HDD FORMAT TOOL。

如果在"INSTALL(安装游戏)"时出现死机，记得在放入游戏光盘后，先等光盘转起来，芯片辨认出游戏光盘后再选择"CONTINUE"。

PART 3 不兼容游戏支持情况列表

游戏名称	制式	兼容情况
Arc The Lad: Twilight Of The Spirits (DVD)	ALL	不支持
ATV Quad Power Racing 2 (DVD)	USA/PAL	不支持
Biohazard Outbreak (DVD)	JAP	Mode 3
Breath Of Fire 5: Dragon Quarter (DVD)	ALL	不支持
Champions Of Norrath: Realms Of EverQuest (DVD9)	USA/PAL	压缩成D5，Modes 1,2,3
Crimson Sea 2 (DVD)	USA/JAP	不支持
Destruction Derby Arenas (DVD)	USA/PAL	Mode 3
Deus Ex	USA/PAL	不支持
Devil May Cry (DVD)	ALL	不支持
Dot Hack Part 1: Infection (DVD)	ALL	不支持
Eve Of Extinction (DVD)	ALL	Mode 1
Everybody's Golf 4 (DVD)	JAP	不支持
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly (DVD)	USA/PAL	Mode 3
Fight Night 2004 (DVD)	ALL	Mode 3
Final Fantasy X-2 (DVD)	ALL	Mode 3
Final Fantasy XI (DVD)	JAP	仅支持SONY官方HDD
FreekStyle (DVD)	USA/PAL	Mode 1
Grand Theft Auto: San Andreas (DVD9)	USA/PAL	压缩成D5
Gran Turismo 4 Prolouge (DVD)	PAL/JAP	Mode 2
Harry Potter And The Sorcerer's Stone (DVD)	USA/PAL	不支持
James Bond 007: Everything Or Nothing (DVD)	ALL	Mode 3
Macross: The Super Dimension Fortress (DVD)	JAP	不支持
Mafia (DVD)	USA/PAL	不支持
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD9)	ALL	不支持 (DVD5Rip)
MLB Slugfest: Loaded (DVD)	USA	Mode 3
MVP Baseball 2004 (DVD)	USA	Mode 3
MX 2002: Featuring Ricky Carmichael (CD)	USA/PAL	不支持
NBA Ballers (DVD)	USA	Mode 3
Obscure (DVD)	PAL	不支持
PaRappa The Rapper 2 (DVD)	ALL	不支持
Peter Pan: The Legend Of Neverland (DVD)	PAL	不支持
Prince Of Persia: Sands Of Time (DVD)	PAL	不支持
Ratchet And Clank (DVD)	USA/PAL	不支持
Red Dead Revolver (DVD)	USA/PAL	不支持
樱大战 (DVD9)	JAP	压缩成D5
Samurai Warriors (DVD)	USA/PAL	不支持
SEGA 2500: Virtua Racing (CD)	JAP	不支持
Serious Sam: Next Encounter (DVD)	USA/PAL	Mode 3
Singstar (DVD)	PAL	不支持
SOCOM 2: US Navy Seals (DVD)	USA/PAL	不支持
Soul Calibur 2 (DVD)	ALL	不支持
Spyro: Enter The Dragonfly (DVD)	USA/PAL	Mode 1
Syphon Filter: The Omega Strain (DVD)	USA	Mode 3
Tenchu: Wrath of Heaven (DVD)	USA/PAL	不支持
The Italian Job (DVD)	USA/PAL	不支持
The Thing (CD)	USA	不支持
This Is Football 2004 (DVD)	PAL	Mode 3
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm (DVD)	ALL	Mode 3
Tom Clancy's Rainbow Six 3 (DVD)	USA/PAL	不支持
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (DVD)	USA/PAL	不支持
Twisted Metal Black (DVD)	USA/PAL	不支持
Van Helsing (DVD)	USA/PAL	Mode 1
Virtua Racing: Flat Out (CD)	JAP	不支持
War Of The Monsters (DVD)	USA/PAL	不支持
Wild Arms: Alter Code F (DVD9)	JAP	压缩成D5
Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht (DVD9)	ALL	压缩成D5
Amplitude	ALL	不支持
ATV Quad Power Racing 2	ALL	不支持
MX 2002: Featuring Ricky Carmichael	ALL	不支持
Peter Pan: The Ledgend of Neverland	ALL	不支持
Ratchet & Clank	ALL	不支持
Soul Calibur 2	ALL	不支持
Tom Clancy's Rainbow Six 3	ALL	不支持
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	ALL	不支持

视频周边风云再起——索尼EYETOY VS 微软XBCHAT



■文/阿天 责编/北斗

EYETOY篇

要说最近在市场上极尽风头的周边器材，大家一定会推选“EYETOY摄像头”。没错，一夜之间，EYETOY几乎成了PS2的“专利”——酷黑的外观，平实的价格，多款专用游戏的支持，新鲜的互动游戏方式，已经成为追新玩家的首选器材。EYETOY短短几个月出货五百万个，也就没啥新鲜的了。

索尼的战术意图很明显，在竞争最为激烈的时期，以EYETOY为PS2助威，甚至为高龄主机“延寿”也说不定。而身为对手的任天堂和微软，难道就视而不见，任凭“视频周边”这第一桶金平白落入他手？



↑索尼的EYETOY最初发迹于欧洲，曾连续高居欧洲销量榜首位。

索尼号称PS2可以用到“2007年”，与之对应的，PS2突然焕发青春，EYETOY一炮而红。相信微软和任天堂都不会否认EYETOY的极度创意，以及它对PS2的促销作用——然而，不知大家注意到没有，EYETOY在被玩家更新驱动DIY到PC上充当“廉价摄像头”的同时，没有什么人去关注它的本来功能，也就是“视频聊天工具”这一项。

也许这就是SCE的高明之处，把一个本已在PC上泛滥了的摄像头，仅仅通过游戏的配合，摇身一变成为可以让玩家“减肥”的大明星。SCE不遗余力地在各种场合请出MODEL来为EYETOY作秀，以加深玩家的印象。从单纯“手擦黑板”的初代风格，进化到DDR式的音乐游戏新玩法，甚至连硬派世嘉的AKIRA和打鬼也加入进来……EYETOY的最大贡献，应该是将以往在街机中心存在的、借助高度肢体语言才能获得的“体感”，轻轻松松引至玩家家中，且其涉及范围似乎比一块跳舞毯或是一面大鼓要广泛得多。有理由相信，今后EYETOY或多或少还会融入到各种类型的游戏当中，继续发挥余热。不是说，在下一代主机中，EYETOY会成为手柄一样的“标配”么？



↑更多有创意的游戏都将加盟。

XBCHAT篇

这边EYETOY已红得发紫，微软却慢吞吞地宣布XBOX的专用摄像头“XBOX VIDEO CHAT”即将登场(以下简称XBCHAT)。

与EYETOY完全不同的是，XBCHAT的主力功能似乎不是游戏，而是“聊天”。至少目前看是这样，据官方指出，“日本国内的网络环境已相对完善，无论是家庭宽带还是手机上网，都已经走在世界的前列——所以决定先行在日本发卖XBOX视频聊天套件，以满足玩家的需求”。这与EYETOY率先在欧洲市场取得突破，后引入日本颇有几分相似，只是不知这XBCHAT是否能狂销几百万。虽然XBCHAT目前还没有什么游戏支持，它能否把EYETOY的功能完全COPY过来还是一个未知数，这要取决于一部分软件商的态度，但很显然，如果XBOX愿意，它同样可以做到。第一次见到XBCHAT时，很容易会把它同EYETOY对比，虽然它们一时无甚可比性：XBCHAT依托着强大的XBOX LIVE网络寻求突破，而EYETOY则全凭游戏致胜。也许XBCHAT就是要以“聊天”为最大卖点，不然其“CHAT”功能何以空前强大？



↑虽然同是摄像头，不过这款XBCHAT显然侧重于聊天。

XBCHAT基于XB LIVE，套餐售价为7000日元左右，折合人民币不到500元，内含如下制品：

- **Xbox Video Chat专用摄像头**
- **Xbox Video Chat驱动安装光盘**
- **Xbox Live一年的基本服务费**
- **Xbox Live 语音通讯套件(含耳机麦克风)**
- **Xbox Live 入门光盘**

似乎还可以接受的样子。对于一般玩家来说，这种涉及到NET的东西使用起来是越简单越好。阿天个人认为XB LIVE的潜力应该很大，耳机麦克风必将大有用武之地，年费也可以推而广之到其他游戏上，因此单就XBCHAT的聊天功能来说，已然是赚了，只可惜这摄像头不太可能像EYETOY那般轻松嫁接于PC实现“超值”，因为XBOX不像PS2有USB接口。

在PC上，有经验的视频聊天者都使用YAHOO提供的雅虎通，因为它能多人同聊，其他的IM工具像是QQ或MSN，在此一功能上难免幼稚。然而令人大跌眼镜的是，XBCHAT上竟然也提供了类似的功能，它和雅虎通一样支持五人在线视频！(XBCHAT=视频终结者？)

除了对应2~5人的视频聊天，XBCHAT软件还提供11种画面特效处理，像是黑白、马赛克、怀旧色、反转片……等，只需轻点手柄即可实现画面的特殊效果。另外在聊天时的语音部分，亦提供7种特效变声处理，以增加聊天群的乐趣。由于有专业的公司做技术后盾(但不是罗技哦!)，微软XBCHAT还有如下特殊功能：

1、提供20种POPUP图像，让玩家自己加在影像画面上，形成大头贴画面效果。POPUP画面后，玩家可随时截图，支持打印机。

2、提供12种不同的震动模式，玩家可以传输给所有与自己聊天的玩家，活用了用游戏主机玩视频的“特效”，更加“震憾”。

3、自我模式(Me Mode)，玩家可以任意ZOOM IN自己的视频输入画面，随时确认自己是反映在摄像头中的完美影像。



↑最大支持五人同时聊天，XBCHAT算是功德圆满了。

4、提供51种背景音乐与12种背景画面，聊天变得极为轻松，这几乎已经超越了PC上面的聊天工具!

5、提供全画面静音模式，可实现一键令影像画面与声音全部关闭。

6、提供给玩家对其他视频聊天参与者进行“管理”的功能，以防有不良内容出现。

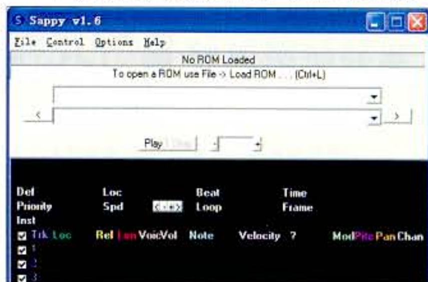
可以看出，XBCHAT来势汹汹，该聊天大套餐预定2004年内发卖，但不知和EYETOY硬碰硬的游戏部分，何时才能公布？阿天认为，EYETOY和XBCHAT将殊途同归，因为随着主机ONLINE“大势”的不可逆转，“视频”的威力也不可能只局限于“单纯动作捕捉”或“单纯多人聊天”……玩家总是希望到手的东西越超值越好，特别是那些钟情于XBOX DIY的发烧友们，XBCHAT会不会成为他们下一个追逐的热点呢？

自制GBA MIDI——教你玩转掌机音乐

以前大家在玩游戏的时候是否也都被一些非常好听的游戏音乐吸引呢，应该都有这样的经历吧。对于使用光盘的游戏可以很方便的抓取游戏的音乐，而且还有很多游戏都是直接采用CD音轨的，要导出来的话就更容易了。不过要是掌机游戏的话就比较麻烦了，毕竟音乐和其他的文件都包含在游戏ROM的文件里面，而且虽然一般的模拟器都支持录音功能，但是要把容量很小的MIDI音乐弄成MP3或者其他压缩格式的话就会远远超过ROM本身容量的几十甚至几百倍，而且再转成MIDI真是相当的麻烦。不过现在就好了，因为有了一个叫sappy的软件，这个软件可以直接从ROM中把大家喜欢的音乐直接导出来。

GBA游戏音乐的导出

下载软件后大家解开压缩，然后运行程序：



如上图，可以看到这个软件还是比较简洁的，没有什么太多复杂的功能，我们使用起来也相当的简单，点文件然后加载ROM就可以了，也可以使用Ctrl+L的快捷键；除了大家想要导出的GBA格式文件，还支持GB和GBC的文件，另外特殊格式的bin文件也同样支持。加载ROM以后点下面的Play进行播放，如果没有音乐的话就按右面的-或者+来选择其他的文件，当只要能播放的时候就会出现音乐，这时候点下Stop以后先停止音乐的播放，然后文件选择**Export song to. mid**把音乐导出来，或者直接使用快捷键Ctrl+E。导出的时候一定要停止音乐的播放，不然就会出现错误，还有就是音乐要一首一首的来，就是有点麻烦，只要能播放就能抓出来的。不过在大家用工具听的时候播放的速度可能会比较慢，只要大家抓出来再听就会和游戏中一样了，而且绝对比模拟器的效果好很多。以黄金太阳为例，游戏的BGM（不算特效音什么的）就有超过40首，而且都很不错的。再有要注意的就是由于软件本身的问题有的ROM不能认出来，其实是可以进行手动添加的，不过由于要用到16进制编辑器，而且有些烦琐的说，而且篇幅也不允许了，这次就不做细致的说明了，下次会单独列出来给大家的。

GBA游戏音乐的制作

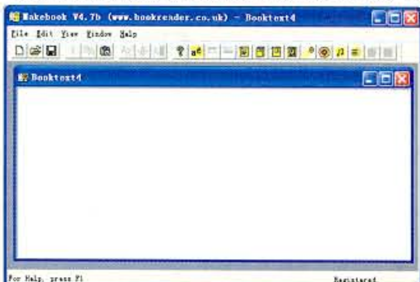
手机支持MIDI的玩家可以用来做铃声，而对于有烧录卡的玩家也有个不错的软件，那就是Makebook，这是国外出的一个读书软件，而它的另一个强大功能就是MIDI播放器，当然边看新闻、小说边听MIDI也是允许的。下载了软件以后输入下面的注册号：

NAME:NeRo TsRh
CODE:5DD2DF53764E065A

这样就支持MIDI功能了。大家先新建一个文件，直接点左面白纸样子的图标即可。出现如图的选择框，第二个默认即可，选择第一个后点OK，然后设置文本文件，



这里当然都要选择中文了，分别选“**chinese-simplified**”和“**936 -Chinese PRC GBK (XGB)**”以后直接点OK就可以了(下次再启动就可以直接点确认了。好了后出现下图的样子，这



时候可以看见右面的一些图标都已经亮了，这就表示可以进行编辑了。按照右图的样子输入一些文字，当然下面的“陆行鸟”“邻家的龙猫”“马里奥世界1”“高达SEED”“最终幻想战略版”“仙境传说”都是我们要加入的MIDI音乐的名称，这里只是输入了这些，只要愿意的话可以继续添加的，这里写字的方法和使用文本文档是一样的，重新起行时候只要按一下回车就可以了。

制作音乐集 首先教大家的是“音乐集”的制作，就是只用于播放音乐的ROM，按照上面的文字都输入好以后，把要加上音乐连接的部分选上（就是点着鼠标的左键把文字部分涂黑），选择“**edit→Inesrt Link To Play...**”这时候会出现一个选择框，然后选择要加上的MIDI音乐，这样不断的重复即可，直到完成所有的添加项目。之后选择“**File→Save**”将文本保存一下，可以随意起名字，保存好了后就会看见图标中右面的最后两个亮了，其中有GB标记的是制作GB主机的ROM，GBA标记的自然是GBA主机的ROM，



点一下GBA的标记，出现选择框，见左图，这里的选择框内找到“**936-Chinese PRC GBK(XGB)**”，然后直接点下一步，其他的不要动。下一页同样直接跳过，第三页的时候在最上面两个空白处写上制作者的名字和出处，当然也可以什么也不填的。在Output的选择框那里选择要输出ROM的路径，同时给ROM起名字，接着的下面一个选择“**Chinese**”。右图中就是全部设置好的样子，最后点一下最下面的完成，只要几秒的工夫就会生成ROM了。

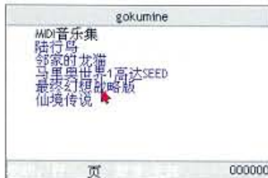


制作电子书背景音乐 首先也是要创建一个文件，方法和上面一样，把需要的电子书的文字全部拷贝到这个新的文件中。这里的文本我们就以PSP公布游戏画面的报道为例子，把新闻内容粘贴到文本文件中以后，然后选择好特定的位置添加图片。没有错，这个软件支持图文一起欣赏，而且和上回介绍的杂志仔要完全使用图片不同，这回可以直接在文本中制作了。图片的大小要在GBA屏幕的最大解析度240*160的范围以内。添加的时候直接使用快捷键即可，上面标记有“P”字的那个就是，点一下会出现选择图片的画面，然后将要放入的图片添加好，如此反复的添加即可。同时要想在看的时候还能听到背景音乐，选择音乐图标后面的“**Insert BG Midi**”出现选择框，见下图。选择第二个，然后确定选择背景音乐。当然选择其他的是在软件运行时播放音乐和选择画面的播放音乐，



最后一个当然是不播放了。完成后按照上面制作ROM方法制作即可。

不过要说明的是这个背景音乐是要移动到添加的位置上时才能播放，如果您想听不同的音乐可以在不同的位置上添加音乐(浏览的时候不会显示)。播放音乐和浏览文字的图片，见下图。用音乐的ROM时要按R键会出现一个光标，然后控制选择即可播放了，选择不同音乐的时候会通过淡入淡出的方式切换。L键可以切换操作菜单的开和关。按START可以调整颜色、声音、语言等一些设置。而SELECT可以记录文件位置。关于上面提到的软件，大家可以在http://www.yxjzy.com/download.asp找到软件的下载连接。





文：gokumine　责编/北斗

 所谓分镜头，简单而言就是把剧本中的内容全部改写成镜头，再用镜头的细节描述出来。这样，在现场拍摄的时候，就不用对着剧本临时来想怎么拍摄，而只用查阅分镜头稿本，依照它的指示拍摄就可以了。



斯内克小心翼翼地推开了前面那扇未知的铁门，四周是如此的寂静，空气中凝结着血腥的味道。斯内克似乎感觉到了什么。隐藏在前面的狭窄通道中的到底是什么样的答案，为什么总在这种时候灯会一闪一闪的，突然，对面通道飞出了一个人！ 这个士兵表情是如此痛苦，可以看出，身上的伤口已经深深扎入了心脏。士兵身后的墙上溅满了鲜血，到底谁会如此的凶残？转眼间，又是几名士兵倒在了这条狭窄的通道中，眼前只能看到士兵们被斩杀的身躯和飞溅四射的鲜血。制造如此血腥一幕的人到底会是谁？随着耳边传来吱吱的电弧声音，一名头戴面具的忍者出现在眼前。看到这些，旁边幸存的士兵精神已经到了崩溃的边缘，还没等他回过神来，忍者高高飞上半空，转眼间这名士兵身体已被截成两半！我想在他死的时候，一定已经感觉不到疼痛了：因为这把忍者刀的速度实在是太快了。

3DCG的制作过程（六）

——镜头分镜头篇

■文/朱峰

看到这里大家是不是会有点疑惑，这还是3DCG制作讲座吗？怎么突然变成了合金装备的剧情攻略了呢？大家不要疑惑，这正是我们这期要介绍的电影的镜头与分镜头技术。各位是不是在想：镜头与分镜头与3DCG的制作有关系吗？其实之所以用单独的一章来讲这项技术，正是因为这些是很容易让人忽略的东西，然而在整个电影中又是如此的重要。镜头与分镜头，说起来简单，然而要想把它做好，却是非常的难，需要不断地研究与探索。分镜头如果做得好的话，可以把握住玩家的心，让玩家的心随着你的安排时起时伏，时而高兴时而悲伤。如果说剧本是死的话，那么讲故事的方法则可以是多种多样的，你可以用各种各样的方法来讲述你的故事。如何让玩家很用心主动地去听你讲述的故事是一门很有研究潜力的学问，这也正是镜头与分镜头的艺术。镜头分镜头在整个作品中占有很重要的作用，做得好，玩家会认真地玩完你的作品；做得不好，玩家就很可能连继续游戏的热情都没有了。如果出现这样的情况，对作者而言就是很大的打击了。因此在这方面，多花一些心思还是很有用的。这是一个整体的把握过程。

如果是制作一部普通电影，它的拍摄时间最多也就是几个月，拍摄得不好的话，可以反复重拍。而一部纯3D电影的制作时间则会在几年以上，如果有哪个镜头不好，就需要完全重新渲染计算。可以说对于3D动画的制作者们而言，镜头把握要比普通电影制作人员做得更好才能节省制作周期，以及得到最终好的效果。

3DCG中镜头的运用

在3DCG中镜头的运用要比真实世界中镜头运用简单许多。你不必为了某个运动镜头而铺设笨重的轨道和云台，也不用担心镜头是否稳定；你可以在任意的地方摆放你的摄像机，甚至可以穿过场景中的人物或建筑。尽管有着上述的诸多优点，但是缺点也会不少，这在最终观看时就会深有体会。比如真实世界中摄像机有很多不定的因素：摄拍时摄像机的轻微的晃动、震动等等，这些都是需要你在3D中用手来实现的，这就要求作者非常细心地观察。尽管3D中镜头运动非常简单，很好做动画，然而大家不要盲目的运用运动的镜头。一般应该根据剧情来决定镜头的位置，以及是否运动等，这里主要是取决于你想要展现给大家的到底是什么——比如如果这个镜头是要表现火车站的站台上面，站着一个人。你就可以分两个镜头来表现：一个大镜头描写火车站站台，一个人物镜头描写人物；两个镜头可以是静止的，也可以是拉近的镜头。这样安排，观众不会知道人物具体在哪个站台，什么位置，因为这些没必要要让观众知道。——如果这是一个动作片段，为了带来更加紧张的镜头，而且想表现出这个人的具体位置。这时你就可以用一个镜头，从车站上面直接俯冲至人物身上，或者也可以用多个镜头，不断拉近、闪出人物等等。镜头的运用方法多种多样，需要多多进行尝试，从中找出最适合剧情情节的方式。你甚至可以来一段骇客帝国式的360度旋转。但前提是你做的是一部恶搞片。记住千万不要让观众感到头晕啊^_^。

分镜头的应用

尽管3DCG制作很费时，应尽量提前做好分镜头，但我并不认为分镜头一定要提前规定死了。因为很多好的想法是要实际去做的时候才能想出来的，这里随机应变是很重要的。为了达到更好的效果，改变有时是很必要的。拿合金装备中忍者斩杀的一段来说，为了表现出忍者动作的干净利落，相信制作人员在这里做了很多的工作。比如忍者跳起那段：我们镜头看到的是忍者向下蹲，紧接着，忍者已经飞到了半空。如果真实拍摄这段起跳动作的话中间还应该有1到2秒时间，然而制作人员却将这段时间剪掉了，这样就很有效地体现出了忍者动作的干净利落。后面紧接着，没等忍者落地，直接切入士兵被砍成两段的镜头，就更体现了忍者的动作利落。接着用另一种第一人称的视点来表现这个被砍成两段的镜头，并且这个镜头被拉慢了，用来表现这一幕是如此的血腥，仿佛时间在这一刻凝结了。制作人在处理这些情节时，不但镜头运用的干净利落，决不拖泥带水，而且还紧贴着背景音乐的节奏。让人有一种很强的带入感觉。相信小岛老师在这里一定下了不少工夫。

我们在进行分镜头的制作时，一定要按照剧情来进行；节奏速度也要紧贴故事情节，镜头份额应该详略得当。比如一段重要的情节，内容不是很好懂，你就应该多用一些镜头来加以表达，让观众能够看懂，甚至可以用另外一些镜头把这件事重复讲述几遍。在你的周围找一些观众来看你的作品，让他们说说你作品中还有哪些不足，然后再加以修正。比如说，在看其中一段情节时，观众注意力不是很集中，这时你就应该考虑，是否这段情节不是很吸引人呢？然后就应该想办法修改它们。

对于剧情的安排应该做到整个故事起伏波折，这样观众才会投入到你的作品中去。这里建议大家去看一下阿甘正传，里面的情节安排的非常好，相信各位会从中学到不少有用的东西。

这期镜头与分镜头就先介绍到这里，希望大家还是要多看多做，经验积累会很快的。多看一些专业的影书籍也会对你的作品大有帮助。大家如果有什么问题和建议可以和我联系，我的Email地址是JLTVPPB@2911.net希望大家多多交流，共同进步啊。



←起跳之前总会习惯性的向下一蹲，忍者也不例外。



←从半空中飞跃而下，忍者迅疾如电的感觉立马就出来了。

科普园地 何谓纹理过滤：在3D图形处理过程中，事物的纹理在近处和远处呈现在2D的显示屏上的宽度是不一样的，如果按照最原始的方法，得出来的2D图像会有形变，纹理过滤就是为了消除这种形变与失真。

▶▶▶ T618、T628、Z608　　流行手机 另类玩法

Sony Ericsson手机DIY指南


↑索爱的这三款型号的手机性价比非常高，在年轻人中很受欢迎。

Sony Ericsson T618、T628、Z608这三款手机上市已经有一段时间了，玩家中喜爱此机的人我想不在少数。Sony Ericsson 这三款产品的外观我想不用多说大家自有认知了。这三款手机在社内都有人在用，并且因为这个系列的系统通用性很强，所以让很多人非“爱”族也羡慕不已。具体这三个手机的性能参数网上到处都是我这里就不说了。这里就和大家交流一下自己在这三部手机的DIY方面的一些经验吧。

技巧篇 轻松添加联系人

大家可能都有过以下经历，就是在整理手机的电话本的时候，有时候为了将一个电话号码更改存储的位置就要背下来几个号码然后再一一输入，甚至有时候要写下来。其实索爱的手机有一个非常有意思的功能，就是在通讯录中的操作可以对联系人名字下的号码进行复制、剪切、粘贴。例如：在通讯录中，选中要编辑的联系人，按左键，选“编辑联系人”然后选中要进行操作的条目，按住“*”键，然后按“1”是剪切，或者按“2”是复制，松开手，这时移动要想放置的地方按住“*”再按“3”粘贴，松开就可以看到号码已经移动到新位置了。

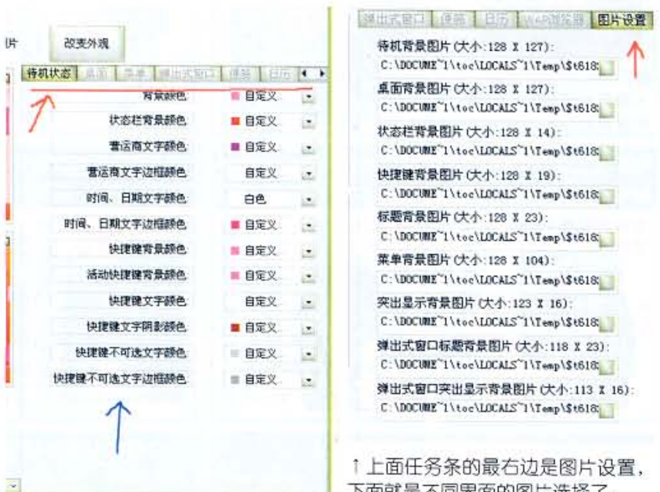
其实还是有一个更为方便的方法，就是用随机光盘内Sony Ericsson的XTNDConnect PC这个应用程序，这个程序是专门与你电脑中的Microsoft Outlook进行同步的软件。你只要通过数据线、红外线、或者蓝牙这三种中的任何一种连接方式都可以。你首先安装XTNDConnect PC这个程序，安好软件后，在PC上打开 Outlook ，会发现最上面菜单栏有一个“同步”，第二栏工具栏有一个跟桌面上同样的图标，可以在“同步”里进行具体的设置。点Outlook第一行里“同步”，出现下拉菜单，选第一项“同步…”，软件开始运行；出现的界面很明了，左侧是Outlook和索尼爱立信电话，中间的“可用项目”有联系人、日历、任务三项，你可以自己选择打勾。右边有四项：同步（按下它开始同步）、设置、帮助、退出。界面下面是说明和“立即升级”，按下立即升级，可以对这个软件进行升级，不过记得以前有一些升级项目是要收费的。点右边的“设置”，出现具体设置内容，一般不需要修改。“一般”里有删除记录前确认提示、强迫完全同步，默认是删除记录前确认提示，强烈建议使用这一项，这样如果同步过程中出现电脑与手机记录不一样时，删除前会提示你，以防误删。“自动同步”里默认是“连接时自动同步”，这一项确保你的手机与电脑连接后，单独点击同步快捷图标时，自动按事先的设置同步。“冲突”是当发生电脑记录与手机有冲突时的解决办法，选“提示要使用的记录”好一些，还是防止你误删的。当然也可以选跳过记录和自动解决冲突。“转换程序”一般前面默认好了以后，这一项无法修改，最好不要修改，转换程序会自动运行。“映射”，它的功能是设置Outlook项目与手机项目的对应关系，比如在联系人里，手机的“名”对应 Outlook的名、手机的“公司”对应 Outlook的“公司名称”，也就是说两者有称呼不太一样的地方，你可以选择如何对应，如果你把手机联系人的“名”对应了Outlook的“公司”，那同步以后手机通讯录里联系人的“名”就到了 Outlook的“公司”这一项里了。“过滤器” 用于只选择您需要的数据。比如你设定一个字或词，凡是有这个字和词的就不会同步。不过它只过滤手机到电脑的数据。看过上面你应该可以想到，当你有大量的联系人要输入到手机里时你就可以先将要输入的人的联系方式输入到Outlook中，通过同步来输入到手机中。

主题篇 制作属于自己的手机主题



Sony Ericsson手机有一个非常有意思的功能就是DIY手机的主题。现在网上有一个索爱迷自己开发的中文界面的主题软件“StyleSE”，这个软件使用非常简单各种功能一目了然。

下面左图中红色标出的是选择手机的不同界面，蓝色箭头标示的是被选择界面时的配色方案。大家可能最关心的还是如何更换主题中的图片。



↑上面任务条的最右边是图片设置，下面就是不同界面的图片选择了。

现在我们要做的就是将自己喜欢的图片用photoshop修改成照软件上标示的图片尺寸。感觉这个软件用起来还是比较方便的！也很简单，不管你是初学的菜鸟还是已经做过若干主题的老鸟，它都能够满足你的要求。所以我向大家推荐这一款软件。哦…对了，这软件的名字是“索爱T618主题编辑器”，但由于618、628、608的主题基本是一样的，所以是通用的。但是要是你是238、312等等的用户，那不好意思，只好老老实实的学一下英文了，去用ThemesCreator吧。



左图就是我自己做的vaio的T628的主题。

这一款软件的下载地址是：http://down.blueshow.net/download/SE/StyleSE.rar

文/toc 责编/北斗

次世代传媒 VGAME.CN 次世代商城 两款热门商品暑期限时半价促销！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011 邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！

原价49元 半价24.5元

从即日起至2004年7月31日(以邮戳日期为准)，次世代商城特别为读者准备了二款特价商品进行半价促销，一是由深圳圣嘉电子特供的GAM 4M记忆棒，二是为电软十周年庆典特制的合金装备索利德全金属雕像(不捆绑《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》)。机会难得，不要错过！8月1日起这二款商品即恢复原价。

原价50元 半价25元

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

超级记忆棒第二代(月光宝盒)
编号：1258 特价：68元



●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056 半价：24.5元



原价49元

●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012 价格：49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023 价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236 特价：199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

智能电子分插
编号：1225 价格：65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067 价格：79元



●通过原装卡扩充后可达3倍原装卡容量

PS(2)-PC双手柄震动转换器
编号：1034 价格：49元



●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

SP 1400毫安超能锂电池
编号：1247 价格：89元



●是原装电池两倍以上容量

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124 价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP音箱+风扇
编号：1203 价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

PS2 专业级AV/S一体线
编号：1168 价格：59元



重新到货 欲购从速

●专业级线材，有效改善画质

PS2专业级五头分量线
编号：1179 价格：65元



重新到货 欲购从速

●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

PS2第二代中文金手指
编号：1102 价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113 价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

GBASP耳机转换线
编号：1180 价格：19元



●做工精细●可接上高级耳机

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045 价格：39元



●全功能实现●内置钮扣电池

GBA三小时电池包连变压器
编号：1146 价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

GBASP耳机
编号：1214 价格：19元



●SP专用接口，立体声

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013 价格：16元



GBASP便携包
编号：2024 价格：25元



SP防划防震套
编号：2057 价格：19元



PS2垂直座
编号：2068 特价：15元



热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014 价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047 价格：48元



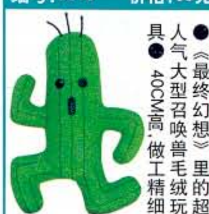
●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025 价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016 价格：36元



●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027 价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制

特价促销活动火热进行中！（注：特价商品VIP会员不享受另外优惠）

合金装备索利德全金属雕像
编号：5038　半价：25元



●电软十周年庆典活动特制纪念品（不捆绑《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》）。

钢之炼金术师金属手机挂饰
编号：4374　特价：19元



●出口产品，全金属炼制，总长约9CM，做工一流

钢之炼金术师钥匙挂饰七件组
编号：4453　价格：59元



●钢之炼金术师热门人物大集结，出品产品，做工精细

哈罗金属胸针
编号：4385　价格：24元



●全金属打造的多色闪亮哈罗，直径约2.2CM，附精美胸针扣

哈罗香味手机座（红色）
编号：4341　价格：25元



●高约9CM，带香味，造型可爱

哈罗香味手机座（绿色）
编号：4352　价格：25元



●高约9CM，带香味，造型可爱

全职猎人手机挂饰五件组
编号：4026　价格：24元



●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

猎人玩偶五件组
编号：4408　价格：39元



●塑胶材质，高约8CM，头部可动

任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
编号：4396　~~市场价：80元~~　特价：48元



●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣，细节逼真完美令人爱不释手，掌机迷收藏佳品。

人形电脑天使心钥匙扣7件组
编号：4330　价格：49元



●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型，人物高约4CM

棋魂角色手机挂饰四件组
编号：4037　价格：19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

犬夜叉手机挂饰四件组
编号：4329　价格：39元



●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙，陪伴你的手机左右

小叮当存钱罐
编号：4172　价格：15元



●高约13cm，可存取硬币

小叮当玩偶六件组
编号：4442　特价：29元



●小叮当的各种超可爱造型，高约6cm

龙珠Q版人物水晶座珠第二代十件组
编号：4420　价格：45元



●塑胶材质，平均高约6cm

名侦探柯南Q版玩偶A、B、C、D款
●高约13cm，头部可动　**每款价格：25元**



火影忍者钥匙挂饰六件组
编号：4431　特价：29元



●每位角色都带有自己心爱的道具和宠物，平均高约6cm

火影忍者手机挂饰七件组
编号：4273　价格：35元



●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐，魅力角色随身走

海贼王Q版玩偶A、B、C款
●高约13cm，头部可动　**每款价格：25元**



头文字D驾舱手机座
编号：4206　价格：19元



●高约13cm，银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号：4217　价格：19元



●高约9cm，可放手机或当笔筒使用

头文字D巨酷烟灰缸
编号：4419　价格：39元



●超大尺寸，直径约17CM，厚约5CM，是实用品更是艺术品

美少女战士超大挂饰六件组
编号：4251　价格：48元



●美少女战士主要角色大集合：月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮，高约10cm

樱大战闹钟
编号：3036　价格：55元



●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

网球王子手机挂饰五件组
编号：4284　价格：49元



●出口产品，做工精致，网球拍和人偶可分离，一物两用

SD高达Q版扭蛋七件组
编号：4363　特价：79元



●日本BANDAI出品，SD高达48集300枚特别纪念版，高约4CM，可拼装部件

龙猫BUS场景相架
编号：4071　特价：99元



●出口日本原版●附2004年历，高约18cm，透明相框可换相片

千与千寻万年历
编号：4307

~~市场价：160元~~
特价：99元




●千寻的魔幻世界真实再现，无脸男与汤婆婆怒眼相瞪！饶有趣味的万年历时计，出口日本原版，精致做工让你爱不释手！
●高约10cm

特价限量抢购中！

名侦探柯南可动玩偶
编号：4262

~~市场价：210元~~
特价：149元




●日本ROMANDO浪漫堂出品，柯南全身关节可动，高约17cm，外衣还能脱下来，内穿背带裤，另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板，是不可多得的柯南收藏精品。

秘技天地



最近,小沛就“用秘技或金手指是不是真玩家”一事,进行了深入的思考。结论如下:玩游戏不用秘技的是真·达人玩家;玩完游戏后自己能摸索出秘技的是真·智者玩家;玩游戏时只靠秘技的是真·省事玩家;有了秘技才玩游戏的是真·怪癖玩家;因常遇到假秘技而痛恨秘技的是真·叛逆玩家;心如明镜一眼就能分辨秘技真假的是真·大师玩家……综上所述,我小沛个人认为,不管您属于哪一类人,只要有游戏不离左右,您都是一位真·玩家! 责编/小沛

PS2. 超级机器人大战MX

特别机体入手法:

■**量产型グレート:** 在Scene7“かつて誓った平和のために”中出击机体选择时,让ボスロボット(ボス)出击。在敌增援后,让ボス攻击量产型グレート,之后发生对话事件。之后用ボス击坠除バレンドス的量 产型以外的任意一机击坠。在Scene7かつて誓った平和のために终了后,量产型グレート入手。

■**量产型グレート(第二种入手方式)或ブラックグレート:** 首先要量产型グレート第一机的入手,在Scene9中的Dearest时,铁也的击坠数在50机以上,Scene9“一轮の花と决の星と”开始前,追加 ブラック·グレート。如果第一机量产型未入手的话,将得到的是量产型。

■**フルアーマー电童:** Scene5的冥王、暁に出击す时选择宇宙路线,在Scene6“虹を越えて”中,让电童第 一个突入アルデバラン。在凰牙一时撤退后,让电童去破坏最里面的墙壁,发生事件;本话终了时,银河与北斗的击坠数合计在50机以上。在Scene7出击选择时,可以选择全武装电童。

正树

GBA. 格斗之王EX2

宿敌の斗决BUG:

■**BUG MODE:** PRACTICE

■**PLAYER角色选择:** 八神庵 STRIKER草稚京

■**COM:** 草稚京 STRIKER 八神庵

菜单设定:

ENEMY SIDE

■**STANCE:** MOVE HARD

■**P·GAUGE:** NORAML

PLAYER SIDE

■**COUNTER:** ON

■**LIFE:** RECOVER

■**P·GAUGE:** NORAML

宿命の斗决BUG达成方法:

八神庵-里式百合折-特殊技3-特殊技2-(等1秒)呼ST。

COM-草稚京-轻烁铁-鬼烧-宿名の斗决BUG达成。

■**现象:** PLAYER的ST草稚京被攻击后,没有离开,而是眩晕。然后浮空。这时画面正常。音乐正常。10秒之间。音乐杂乱。画面正常。游戏继续不可。

有角幻也

PS2. 超级机器人大战MX

练级大法:

首先让一个需要练级的机师搭乘一部拥有补给能力的机体,再让另一个需要练级的机师搭乘一部有修理能力的机体。接着让有补给能力的机体移动到随便哪关的BOSS的最远射程处,其它机体全部移动到BOSS的射程之外。等BOSS攻击完之后,立即让拥有修理能力的机体上前修理,修理完了马上让那架拥有补给机能的机体为修理机补给。如此反复多次就可升到99级。考虑到驾驶有补给能力的机体的机师有可能是阿姆罗那类的真实系机师,等升到一定等级的时候,BOSS很难打到我方。所以那架拥有修理机能的机体最好同时也拥有补给机能,这样就算BOSS打不到我方,也能利用两架机体的互相补给迅速升级。当拥有了一名等级99的机师后,再练其他人就快多了。

福建 Solid Snake

GBA. AGT2

宿敌の斗决BUG:

■**所有改装零件全开:在标题画面按住L+B再按上。**

■**EXTRA MODE全开:在标题画面按住L+B再按下。**

■**赛道全开:在标题画面按住L+B再按右。**

■**车辆全开:在标题画面按住L+B再按左。**

天津 吴笛

PS2. 影之心2

无敌防御战术:

当故事发展到中期时,在道具店中可以买到一种名为スパイク的装备品。装备后在战斗中一直为“耐える”状态。但是“耐える”状态有个缺点,那就是在防御敌人的攻击时减少SP值,如果敌人攻击连击数较高的话,很容易被打成暴走状态。那么如何避免呢?

答案很简单:必须要让主人公获得地属性圣兽ソルム,变成ソルム后使用特技第三招スタンド即可。(スタンド即为:味方全员“耐える”时受攻击SP不减)

如果战斗的4个人都装备スパイク,然后主人公一行动就变身为ソルム使用特技スタンド,那这场战斗会变得非常简单。尤其是BOSS战。

安徽 徐磊

GBA. 马里奥vs大金刚

无限加命秘技:

在有奖命蘑菇的关里,先让马里奥吃到奖命,然后您就四键重启吧(Select+Start+A+B)。读刚才的进度看看,多了一命。我偶尔发现的,孝敬诸位了!稍微有点麻烦,但是生命是革命的本钱哦。

山东 小咬无敌

GBA. 勇者斗恶龙 旅团之心

升级小技巧:

2周目就可以去SLM岛了(史莱姆岛),在岛上的山岳地区有大量的高经验金属史莱姆,是后期升级的主要途径,但他们速度太快(逃跑),其实只要你够强,只要三只主力怪兽选择防御,这时马车上的NPC就能先发动攻击了,这样就能迅速将其消灭!最好在马车第一组放上攻击型的角色如战士、剑士或者武斗家,不要放法师啊!

云南 田晓

PS. 三国无双

使用孙尚香:

在标题画面中,按左、左、上、下、三角、方块、L1、R1后听到提示音即告成功。

四川 张龙飞

MD. 索尼克

选关:

在标题画面中,依次按上、下、上、下、上、下、左、右,然后按住A键不放再按暂停键,成功出现一幅选择菜单,此菜单除选关外还可测试游戏的BGM。

无敌和变身:

在标题画面中,依次按上、C、B、C、下、C、B、C、左、C、右,最后按住A键不放再按暂停键;这时仍要按住A键并待游戏开始方可。如发现游戏画面左上角即得0分记录(SCOR)的分值显示进入混乱状态,则表示成功。

慢动作和分解动作:

在标题画面中,依次按C、C、上、下、上、下、上、下、左、右,最后按一次暂停键。之后便进入游戏状态。按一次暂停键处于暂停状态,此时按B键则为慢动作,如按C键则为分解动作,当按A键则会返回标题画面。

直接见到通关画面:

在标题画面中,依次按C键7次,接着按上、下、上、下、上、下、左、右,最后按住A键不放

再按暂停键。此时出现选关菜单，把（SOUND SELECT）项目上的字母调成9E，按A键可看到本节目创作者的名字及担当的工作；如调成9E，按A键可观看END…

金环的眷顾：

如索尼克在每大关的前两小关中获得50个以上的金环保持到关末，跳进出现的超级大金环会进入加命迷你版面，还可吃到宝石；全关共可吃到6颗宝石！另外，每前两小关中关末跳起会划出一串分数值。

达人级增加五万分法：

在每一小关中，如索尼克能在限定时间内29秒之内过关，则电脑会奖励玩者5万大分！但依笔者的游玩经验和水平来看，越往后面关数越是几乎不可能达成。

北京　白景楠

GBA．蝙蝠侠 辛特组的复活

BOSS攻略说明：

前期的几个BOSS基本都能靠拳脚解决，但是到了后期的BOSS，如双手可以变成锤子和铲子的家伙，硬攻是不行的，首先一定要等到锤子BOSS停止攻击，并开始旋转时，（特征是旋转前BOSS会变成铲子做远距离攻击）再去打开他面前的开关，此时头上会有吊索飞过，立刻跑到版面的最左边，切换到道具挂钩，挂上吊索，就会自动攻击BOSS了，如此反复就可以干掉BOSS，但要注意的是越到后面BOSS变铲子的攻击时间越长，旋转时间越短，要抓紧机会。

最后第二个BOSS箱子男也是类似攻略，首先到版面最左边，等到他投完3个箱子，立刻跳上他前面的喷气口，躲开他的横冲直撞铁头功，落到升降机上，等升降机把你升到集装箱上面，利用飞行道具“蝙蝠”切断绳索，箱子会掉下来砸中BOSS，注意动作要快，不然BOSS会马上退回去，而且BOSS的HP越少退得越快。

最后的BOSS前2个攻击模式其实比较简单，只要记住他飞行道具的路线，在他试图运能量发冲击波时冲上去一阵猛K就可以了，但他的最终攻击模式比较麻烦，攻击速度极快，就算退到版边也会攻过来，跳跃跟防守都没什么效果，建议敌退我进，敌进我退，在退守时，他会根据双方的距离停下来，开始攻击。算好其3招攻击拳脚的攻击距离，在他最后下踢腿的空当上前猛攻，几回合下来就差不多了，但最后他的攻击招式会增加到4－5招，而且攻击范围极广，一定要拉好距离再打。

PS：↓是防御，可以抵挡小型的飞行道具和一般攻击。

浙江　逃亡者

PS2．哈里波特－阿兹卡班囚徒

美版金手指： **Action Replay Max格式**

必须码	QPDT-4EU6-87PRG 89GA-5F1F-CNVCQ
生命值无限（只用在介绍性训练之后）	
UQ1M-RVVA-W6YDC 72CA-H81H-AXGY1	3VP6-Y7BU-2HDXM
生命值无限（交替式，按L3激活，按R3取消）	
23F6-H152-RGVW4 3VP6-Y7BU-2HDXM 3PUU-CU68-9E3G1 N3Y5-R3TC-M91HP	PHMZ-9VFA-ZQW66 72CA-H81H-AXGY1 4WAC-F6XP-H8X05
章节选择（在主菜单画面按L1）	
TJBR-0019-T1NV6	ZMWJ-BEP4-UGMW7
开启猫头鹰竞赛	
E6YU-707M-XTXWX	4RQ5-7FCR-0G7JM
使用“飞马”	
U56N-M92B-E97CJ	CM7X-EA9D-E0QRX
游戏地图一直开启	
0ZR8-F5BT-V1GX3	0RZX-6XXA-44MQ8
99个 Guirding Potions	
JW71-P3JF-2HC3E JZ96-QN9Y-7WK46 G71A-HVDQ-7CPQV	R3JQ-X0KR-EECTX 0575-Q6E2-04C7K
99个Antidotes	
FYU3-JA1D-4J51G 0575-Q6E2-04C7K 4CJJ-8FJJ-A1B0M	JZ96-QN9Y-7WK46 G71A-HVDQ-7CPQV
99个Wiggenweld Potions	
3UX3-1GUA-MN8QJ 0575-Q6E2-04C7K WTEC-ZZZD-5Y7QC	JZ96-QN9Y-7WK46 G71A-HVDQ-7CPQV
拥有全部魔法	
TFY7-VMCK-3VX8C 9ZCT-MKMZ-A2V5K	THTV-ET5Z-QPC99

PS2．寂静岭4 房间

Action Replay2 v1格式	
必须码	EC878530 14456804
体力不减	
1CD42970	D60EE7A5
子弹&道具不减	
9C9AC328	88350065
9C9AC32C	2435E7A8
9C9AC330	C436E7A6
9C9AC334	3894B00C
9C9AC338	B8B4E7A5
9C9AC33C	0C58A987
9C8E9AA8	0C5397A5
9C8E9AAC	2055E616
现在所持道具变更	
1つ目种类	1CCC9258 D60EE7A5 4CCC925A 1456E7xx
1つ目个数99	4CCC925C 1456E404
2つ目种类	1CCC9260 D60EE7A5 4CCC9262 1456E7xx
2つ目个数99	4CCC9264 1456E404
3つ目种类	1CCC9268 D60EE7A5 4CCC926A 1456E7xx
3つ目个数99	4CCC926C 1456E404
4つ目种类	1CCC9270 D60EE7A5 4CCC9272 1456E7xx
4つ目个数99	4CCC9274 1456E404
5つ目种类	1CCC9278 D60EE7A5 4CCC927A 1456E7xx
5つ目个数	4CCC927C 1456E404
6つ目种类	1CCC9280 D60EE7A5 4CCC9282 1456E7xx
6つ目个数99	4CCC9284 1456E404

xx＝以下指定道具：

アイテムリスト	A6＝ピストルの弾
A7＝リボルバーの弾	A8＝银の铳弾
A1＝ホーリーキャンドル	A2＝妇服の剑
A3＝赤の香油	A4＝@
9D＝セントメダリオン	9E＝栄养ドリンク
9F＝アンプル	A0＝携带用救急キット
B5＝ピストル	B6＝リチャードのリボルバー
B7＝铁パイプ	B8＝カッターナイフ
B1＝金属バット	B2＝ドライバー
B3＝折れたドライバー	B4＝スプーン
AD＝折れたスプーン	AE＝３番アイアン
AF＝折れた３番アイアン	B0＝４番アイアン
A9＝折れた４番アイアン	AA＝５番アイアン
AB＝折れた５番アイアン	AC＝６番アイアン
C5＝折れた６番アイアン	C6＝７番アイアン
C7＝折れた７番アイアン	C8＝８番アイアン
C1＝折れた８番アイアン	C2＝９番アイアン
C3＝折れた９番アイアン	C4＝ピッチングウェッジ
BD＝折れたピッチングウェッジ	
BE＝サンドウェッジ	BF＝折れたサンドウェッジ
C0＝パター	B9＝折れたパター
BA＝白ワインの瓶	BB＝割れた白ワインの瓶
BC＝スコップ	D5＝镜びた斧
D6＝绝望のツルハシ	D7＝スタンガン
D8＝杀虫スプレー	D1＝たいまつ
D2＝チェーンソー	C9＝解放の键
CA＝リンチストリートラインのコイン	
CB＝チョコレートミルク	CC＝皿文字の小さなスコップ
65＝镜びと血の键	66＝赤い纸
67＝赤い纸	68＝赤い纸
61＝赤い纸	62＝赤い纸
63＝赤い纸	64＝破れた赤い纸
5D＝破れた赤い纸	5E＝破れた赤い纸
5F＝管理人の键	60＝ロッカー106の键
59＝「ひん剥かれるマイク」のカセット5A＝人形がついた键	5B＝サキュバスの护符
5C＝病室の键	75＝未定义
76＝小さな键	77＝シンシアの定期
78＝古びた人形	71＝アパート各部屋の键
72＝纹章のメダル	73＝希望のツルハシ
74＝へその绪	6D＝圣母の枪
6E＝ないよ	6F＝おもちゃの键
70＝汚いコイン	69＝1$コイン
6A＝杀害现场の键	6B＝电车のハンドル
6C＝人形の头	85＝人形の右腕
86＝人形の左腕	87＝人形の右脚
88＝人形の左脚	81＝水牢发电室の键
82＝囚人のシャツ	83＝ビリヤードの手玉
84＝猫のぬいぐるみ	7D＝バレーボール
7E＝ケーキのロウソク	7F＝ケーキのロウソク
80＝ゴーストが握っていた键	
79＝汚い石	7A＝汚い石
7B＝汚い石	7C＝汚い石
95＝汚い石	96＝チャネリングストーン
97＝チャネリングストーン	98＝チャネリングストーン
91＝チャネリングストーン	92＝チャネリングストーン
93＝诱惑の铭板	94＝起源の铭板
8D＝监视の铭板	8E＝混沌の铭板
8F＝アルバートスポーツの键	
90＝ナースの制服	89＝水牢外への键
8A＝评价版の键	
25＝アイリーンのバッグ(アイリーン专用武器)	
26＝サブマシンガン(アイリーン专用武器)	
27＝ナイトスティック(アイリーン专用武器)	
28＝?#092;马用ムチ(アイリーン专用武器)	
21＝チェーン(アイリーン专用武器)	

该金手指由Fullcodes.com提供

钢之炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST

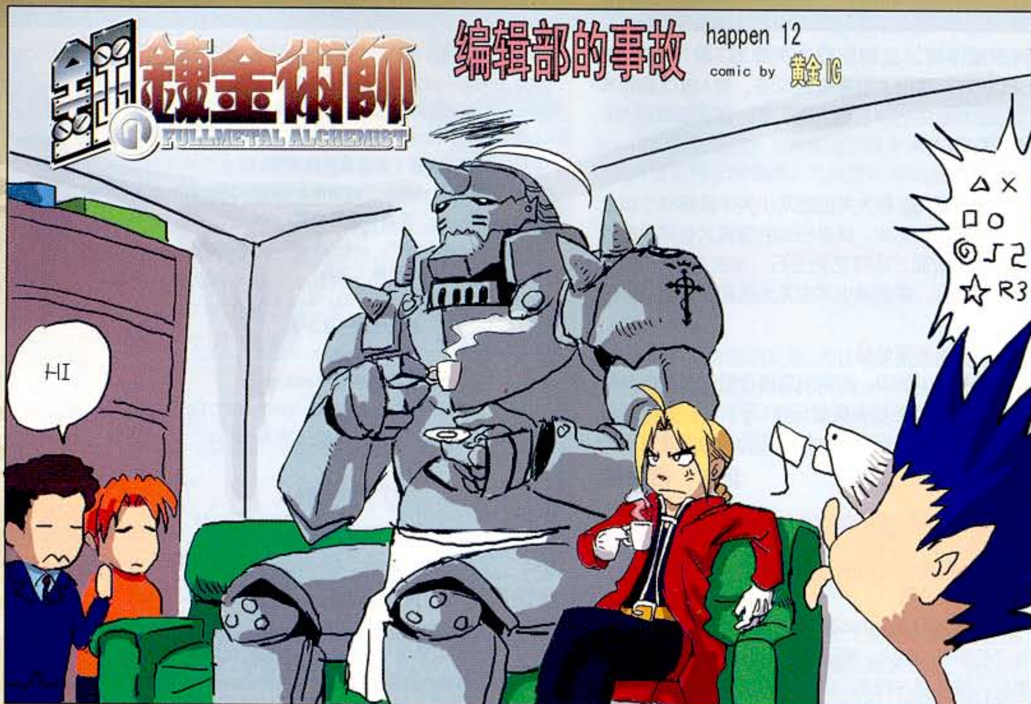
编辑部的事故 happen 12

comic by 黄金IG

































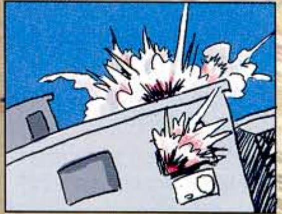






















咚咚咚咚咚咚咚咚咚咚
哥哥你说得太好了!说得太好了!!
为什么专打我呀!
你们一个也跑不了!
咚咚咚
绝命大招!铁杆速逃!
?
站住!想逃避责任吗!
!!
光是暴打你一顿也太便宜你了,那么……
把你的衣服炼成空气!!
!!
禁
雪拉飞月,你们别误会,其实……
再向前一步我打死你!
讨厌!!
你也别想跑。
给我站住!
惟一の特长
?
这家伙速度好快啊么……
怎么这么吵?
动新部
哦?
啊,这不是爱德吗?我最喜欢你演的动画片了,给我签个名吧!
你又是谁啊?我正在追人,别捣乱!
追人啊?如果你答应给我签名,不管是谁我都能帮你抓住他。
你有那么快?
秘技!魔犬疾走!!
以为魔犬疾走只是掀裙子用的就大错特错了!见识一下我的厉害!哈哈哈哈!
抓住你了!
原来是你惹爱德大人生气,上次拖稿的事还没找你算呢!
饶命
我因为崇拜爱德大人也研究过炼金术哦,看我怎么收拾你!
那个外行人想干什么?
就把你炼成猪算了!!
笨蛋!快住手!
你竟敢使用人体炼成!不想活啦!
啊,就忘记了,一兴奋怎么办!
静
我成功了!难道我是天才!
葛——!!(快给我还原!)
这是怎么回事!
嗯?
这到底是什么东西?
天才
那个是电软古年送的赠品,恶魔城十字架!
亚尔,我找到贤者之石了!
什么?
作为友好的证明,库房里还积压了很多,
真的吗!
全送给你了!
太好了!我们可以复原了!
我一直等着这一天呢,哥哥!
解决了……哈哈……
?
说明一下,因为IC戴了一年之久十字架和他身上的某些物质产生了融合才有了贤者之石的效果,而爱德拿走的只是普通的乌钢石。
难道是因为这个?!
啊!碎掉了。
你这个怪胎,居然戴到现在。
说难道……
哼哼?
那么我们回去了,谢谢你们!我会记住你们的!保重!
电视
爱德兄弟这边
哥哥,我们比上次伤的还重啊……
这帮骗子!!我忘不了你们!!
两边都很惨,这就叫等价交换吧?





WORLD SOCCER Winning Eleven INTERNATIONAL



世界足球 胜利十一人7 国际版

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.2.19
	类型：SPG	价格：6980日元	其他：——

■文/完全实况攻略组 NO.23 编排/宇部

定位球攻略（四）：罚球（中）

不知道各位读者大人对上期的战术罚球攻略是否满意呢？如果满意的话，请不要吝啬你们的表扬了，尽情来信编辑部或登陆完全实况论坛对我们的辛勤劳动给予支持和赞赏吧！而如果不满意的话，也请不要吝啬你们的鸡蛋或茄子了，同样尽情地向我扔来吧！（还好笔者喜欢吃^ ^）不过说真的，如果各位读者能从我们的攻略中得到启发并加强了“战斗力”，笔者就很满足了。^ ^（风林：真会打圆场……）好的，下面我们立刻转入正题，以认真的态度看看今期备受关注的直接射门式罚球（下称任意球）深度解剖式攻略吧！

任意球是一项十分重要的得分手段，讲求的是“脑和手的完美结合”。总的来说，用“脑”衡量射门的方式，计算球员的数值，预判皮球的运行轨道。用“手”控制射门的力量和方向，以及按复数键位射门时的时间配合。

总的来说，任意球的射门可分为几个环节：过人墙的方式、调整射门角度、力量槽的控制、射门方式以及相对应的操作方法。

■**过人墙的方式：**跨越人墙头顶，在人墙中间或脚下穿过，从人墙外侧越过。

■**调整射门的起始角度：**游戏中，如不按左或右键射任意球，皮球的运行只会带有较少的旋转，尤其是按上或下键的任意球方式，更基本等于罚球点与屏幕顶端“XXM”的连线。用此连线作参照线，即使射旋转球也能更容易地计算出皮球大概的运行轨道。

■**射门方式：**一般的，任意球的射门可分为射近角和远角的两种形式。罚球者任意球精度高的推荐射近角，射门力量高但任意球精度偏低的球员则可考虑射远角。相对地，罚近角的破门机会更高，但远角破门的观赏性、震撼力和成就感却是近角无法比拟的。

■**各种类任意球的操作方法：**（注：下面所指的近距离为17-20米；中距离为21-25米；中远距离为26-29米；远距离为30-34米；超远距离为35米以上）

□………………附加左/右键能射出带旋转的弧线型任意球。按两次□键比单击□键的射门高度更高。

□+下或（+）R2………………追求角度的挑射型任意球。建议在射近角+近距离任意球时使用。大家都知道在《WE7国际版》中，射近距离的罚球，既要顺利跨越人墙又要使皮球不会过高而取得进球，这都对力量槽的控制提出了极高的要求。而使用按下/R2键的任意球操作，虽然射球的力量会有所减弱，但能使皮球在跨过人墙后及时下坠。相对地按下键，效果比按R2更明显。

□+上或（+）R1……大力抽射型任意球。按上或R1能加强射门的力量，相对地按上键，效果比按R1更明显。虽然这会使射出的皮球弧度较低，但在近距离（抽射远角）和远距离任意球（射近球）时使用影响甚微。

○…………特殊任意球射门的操作方法。○+上+左或右：在大禁区外边缘的两侧地方，用弧度值较高的球员可射出带强烈旋转的快速内旋球，观赏性极高。○+下：快速的贴地球，在近距离罚任意球时有出其不意的效果。

■**力量槽的控制：**由于每个球员的能力值都不尽相同，而不同射门，不同操作方法，甚至不同状态都会影响射门的力量。但一般来说，参照下面的标准罚任意球，误差不会太大。

	弧线型	挑射型	大力抽射型	其他
17-21M	不推荐	射远角，一半+1/5	射远角，一半+2/5	贴地球，全满
22-24M	射近角，一半+2/5	射近角，一半+2/5	射远角，一半+1/2	窄角度弧线球(*注1)
25-29M	射近角，一半+1/2	不推荐	不推荐	窄角度弧线球
30-34M	不推荐	不推荐	射近角，一半+1/2	大力抽射弧线球(*注2)
35M以上	不推荐	不推荐	射近角，一半+3/5	大力抽射弧线球

注1：因为罚球点在较窄的角度时，守门员站位会在靠近中间的位置。那么近角或远角的任意球射门方式都可以加以考虑。这个在下面的图片演示中，将会有详细介绍。

注2：卡洛斯特有的射门方法。在下面的图片演示中，将会有详细介绍。

最后，我们来看看任意球几个不得不留意的要点：

1：影响任意球质量的能力值有“任意球精度”、“弧度”和“射门力量”。

根据官方资料所得，球员在不同状态下，对任意球相关能力值的影响如下：

能力值							(痊愈)	(痊愈)
射门力量	112%	106%	100%	94%	88%	82%	94%	88%
任意球精度	109%	104.8%	100%	94%	88%	82%	95.2%	91%
弧度	109%	104.8%	100%	94%	88%	82%	95.2%	91%

可不要忽略上面的数字，以这个标准计算，我们来看看一条简单的算术题。例如某位球员这三项数值都为90，那么如果他在灰色向下的状态时，那么他的能力值将只为射门力量79！任意球精度79！！弧度79！！！由能力值相当不错的任意球好手，演变成为极平庸的球员就是这么不知不觉！所以说，在队内球员资源充沛的情况下，应权衡利弊后再决定罚球者的归属。

2：本作球员射任意球的力量比前作要大。这就是说若某球员射门力量都是90，并且在射门时控制的力量槽长短为一样的情况下，本作皮球的运行速度会比上作更快。言下之意便是球员的射程无形中被拉长，远距离任意球相对地就比上作更容易取得进球。

3：由《WE7》开始，球员的高度比例经过重新修正，导致人墙的高度小幅增高，并且本作人墙更积极地跳跃和前冲都增加了这个“天然屏障”的防御力。

4：以进攻方向为基准，左边任意球用右脚球员处理，右边任意球用左脚球员处理，相对更易射中球门。

5：任何球员罚内旋球的弧线都比其外旋球的弧线更明显，即使是卡洛斯这类擅长射外旋球的球员也不例外。

6：同等条件下，皮球旋转多寡的定论：□+左/右>□+R1=□+R2>=□+上=□+下。

笔者很同意很多玩友所说的：实况是一个理论+实践的游戏。同样地，作为实况攻略，如果缺乏代表实践的图片而只看到理论，那就算文字再多也没有任何说服力。既然上面都说了这么多理论性的东西，也是时候轮到大家所期待的图片演示环节了。欧洲杯如火如荼，下面的进球图片演示就以各位欧洲国家队为主。那么就让我们先做深呼吸，看看下面这些惊世骇俗的任意球破门演示吧！

弧线任意球的图片演示

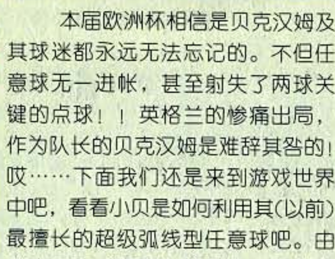






本届欧洲杯相信是贝克汉姆及其球迷都永远无法忘记的。不但任意球无一进帐，甚至射失了两球关键的点球！！英格兰的惨痛出局，作为队长的贝克汉姆是难辞其咎的！哎……下面我们还是来到游戏世界中吧，看看小贝是如何利用其(以前)最擅长的超级弧线型任意球吧。由于小贝的“弧度”值极高，因此在调整角度时，在这样的距离（24米左右）下射旋转球，预计会旋转球门两边宽度的2/5左右。

近距离任意球绝杀之一：任意球挑射



葡萄牙队获任意球机会，可见对方门将的视线严重受阻，并且排出了两层人墙……为了防守费戈的罚球，禁区内居然站立了8名防守球员……而由于罚球点距离较近，并且用右脚在右边破门难度较大，故使用了即使现实里，在这种情况下也经常运用到的挑射式任意球。而在游戏中，由于这种任意球处理方法的皮球会按照直线运行的缘故，所以直接瞄准球门的死角。明显的，皮球跟预计一样，既跨越人墙，又及时的下坠，最后落入了球门的死角。







近距离任意球绝杀之二：内德维德的超强力抽射







国家队灵魂内德维德在本届欧洲杯及时的状态回勇，使捷克队挺进了四强，而其炮弹式的射门更是世界各国守门员的噩梦。由于捷克队中缺少任意球能力突出的球员，在下面图片中的位置得罚球机会，选择直接抽射球门远角也是不错的选择。这种方式的射门要注意的是，力量比近角射门酌情增加，按两次□键提升皮球的运行轨道，能使守门员更难扑救。

近距离任意球绝杀之三：低平割草式任意球



图一可看到此球守门员的视线受阻程度比绝杀第1球的情况有过之而无不及。在这种距离下，按○+下蓄力满点射（传？）出皮球，只要对方不按×键防守，后卫即使反应再快，也较难成功拦截下皮球。本球的成功破门就是一个最好的见证。





超远距离大力抽射弧线球之一：卡洛斯的高空轰炸





卡洛斯极具特色的任意球两段助跑（碎步加速+全力冲刺），为我们更容易地掌握射门力度和方向提供了一个绝佳的平台。在第一段的助跑中，按紧上键和R1键不放以加强射门的力量。而在第二段助跑的开始阶段，放开上键，继续按紧R1键+旋转的方向，蓄力至一半+1/2，这样即可达到射门力量足，旋转强劲的特点！由于卡洛斯助跑的距离比其他球员更远，所以镜头也随之被拉得更远，再加上超远的罚球距离也要求我们更注意调整射门起始角度，笔者在这球就预计了皮球会旋转球门两边宽度的1/2左右。

超远距离大力抽射弧线球之二：卡洛斯的远程核弹





看完上面的超长距离任意球，可能一些追求完美（挑剔……）的读者觉得还不够过瘾，那么请继续往下看卡洛斯招牌式的外旋任意球图片演示！！此球的操作方法基本等同上球，但因为游戏设定的缘故，外旋球的旋转比内旋球要弱不少，所以在调整角度时，计算横向旋转的距离应更少一点。其实本作的任意球射门，皮球运行速度明显比上作更快，远距离的任意球相对的是比上作更容易取得进球的。

窄角度任意球的图片演示：近角篇







在禁区边线外侧的任意球，图片可见这是用弧线球从人墙外侧越过，并再弯回球门近球的进球。按R1+□键蓄力一半+2/5，在球员碰到皮球一瞬按左键而完成这个射门的操作。

窄角度任意球的图片演示：远角篇

超高难度的一个任意球进球，从禁区边缘一侧射向球门的远角一侧，按上+右+□键两次蓄力至一半+1/2，使皮球的运行高度能一直维持着，强烈甚至夸张的旋转轨迹可见一斑。皮球从人墙外侧越过，最后撞到门柱弹入网窝划出了一道美妙的镰刀型弧线。





金球评价

说来其实应在此向各位读者致歉，由于版面原因，上期的《足球学堂》没能放上下面图片演示的战术罚球，故将其放在本期的《金球评析》栏目里面作介绍。如果说上面介绍的三大近距离任意球必杀技还不能填饱了各位久饿的肚子，那么请再品尝下面这道美味且不得不试的饭后甜品。

本期最佳进球：兵不厌诈







1：法国获任意球机会，齐达内寻求最佳的破门方法。使用射近角的方式，似乎很难越过在人墙后面两位防守球员对球门的补位堵塞。守门员的站位也决定了射远角的方法不作考虑。

2-3：反而对方对禁区杀手特雷泽盖的防守略显松散，于是将球直传给他。







4：足球艺术大师的精准短传使对方后卫的中断拦截显得极为笨拙。

5-6：皮球漂亮地穿过防守，滚到特雷泽盖脚下，其毫不拖泥带水的直接起脚射门，使守门员无法及时做出准确的扑救。

实际上这个进球算不上精彩，只希望一方面用于对上期研究的内容作补遗攻略，另一方面加深和强化大家对这类隐瞒+高效的战术打法的印象，从而丰富大家对处理近距离罚球的战术思路。那这种战术罚球是无法防守的吗？答案绝对是否定的！罚球的防守攻略，请各位继续留意我们《足球学堂》不久后为大家呈上的罚球防守篇吧！

●（更正说明：上期由于编辑排版时的疏忽，造成本栏目的最佳进球图片发生重复现象，本期特此进行修改并刊出。特此向作者和各位读者致歉）

上期最佳进球：高开低走

笔者挑选的金球是以下底传中的方式为战术开端，刚好可以衔接以前研究过的下底传中攻略，深化大家对这个技术含量较高的战术概念。以下请各位齐来看看笔者这个自认富含战术、技术、意识等要素的进球吧。



1：齐达内带球往底线突破，并将阿亚拉卡在身后。此时已可见另一侧的维尔托德处于极有利而没人防守的位置。







2：虽此时贝隆已拍马赶到与阿亚拉做出一个双人夹击，但仍然无法阻挡"足球艺术大师"在临近出底线时一脚华美的转身左脚传球。

3：接到球后的维尔托德在这个位置上并不适宜射门，但阿根廷的后卫们对齐达内这般准确的传球显然未能及时反应过来。萨穆埃尔只好硬着头皮上前防守给队友补位。

4：但中路留下的巨大漏洞却被维尔托德抓个正着，后者将皮球传往在中路已等候多时的特雷泽盖。







5-7：捕捉能力极强的禁区杀手特雷泽盖一脚卧身抽射，将皮球送入网窝。

东游记

日文地狱

素美麻三

星川明人
E-mail:tenkawa@163.com
QQ:58626147

编排/宇部



明人那不争气的Q总算是整理好了，实在是不容易……今后好友继续开放并广纳意见兼聊天，不过明人工作的时候是绝对不聊天的（周一～周五，9：00～5：30），想聊天的老爷们请避开这个时段……不过有的时候下班后或周末要加班。近来收到很多老爷的抗议信，基本上都是说白痴三人众的口音问题——北京话让人听着感觉太贫……在这里明人向各位老爷道歉，既然老爷们提出来了，我们今后一定用标准的普通话来做节目……不过这期的节目已经做完了，但是从下期开始一定会改进的，还请老爷们继续监督，拜一下先。m(_ _)m

民俗专场 其の三

～洋酒はいいな～

日本男人大多嗜酒，这是有目共睹的事实。在日本，为了公司的应酬，大部分的男性职员下班之后，还要在外面喝酒交际。但是由于工作性质的



不同，有些人并没有这种机会，所以，有些公司在公司内部自行设立了廉价的“员工酒廊”，便利中等收入的员工。

那么那些不喜欢喝酒的员工怎么办呢？其实在这些不喜欢喝酒的人群中也有很多人在下班之后与其他同事一起去喝酒。

因为日本的传统男性大多做事负责又勤奋，当天的事情没做完，心里总是不安，所以自动加班是常有的事情，之后再回家吃饭，而日本的太太们对于先生不按时回家吃饭也习以为常。奇怪的是，如果先生每天都按时回家，太太反而认为他不争气。邻居太太也会在背后说这家男主人“人气（にんき）がない”（没有人缘），认为公司派给他的是闲差事，即使不用加班也不用应酬，有空的时候，上司同时也不请他喝一杯。为了避免这种情况，那些不喜欢喝酒的日本男性在下班后即使不需要加班的时候，也常常去和同事、朋友热闹一番，当然，这样也是为了在繁忙的工作中缓一口气，放松一下。

日本人没有劝人烟酒的习惯，通常是各抽各的、各喝各的，而只有在意识到对方想抽烟而没有带烟的时候，才会说“一本（いっぽん）いかがですか”（抽一支如何）。喝酒的时候，拿我们中国人的习惯猛敬酒，日本人会吃不消。因为他们的习惯是“マイペース”（随自己的兴致和酒量喝）。与中国人的习惯相同（或者说早年间从中国这边过去岛国时的习惯根本就没有改掉），在开头日本人会一起举杯庆祝并同说“干杯（かんぱい）”，但是日本人的“干杯”与中国一饮而尽的“干杯”不同，虽然是口里说“干杯”却不一定要喝干。此后就个人随兴而饮。无论是你做东或是请客，能喝就尽管喝，酒量不好，其他人也不会勉强你。



所以在日本人的酒会中绝对不会出现“你不喝就是不给我面子”这种荒诞的事情，明人敢用项上人头担保！

日本的酒吧与中国的酒吧类似，分为传统酒吧与西式酒吧。传统酒吧大多只提供清酒、啤酒（有的也提供中国酒，如白酒、黄酒等），西式酒吧则提供啤酒、红酒等洋酒。而光顾这两种酒吧的顾客也分为了两类：光顾传统酒吧的大多是岁数较大的人，而光顾西式酒吧的则以年轻人为主（其中也有部分中年人）。在日本，也有很多主题酒吧，基本上是以相扑、棒球与足球为主，这些酒吧除去主题装潢外还都安装了仅供收看与酒吧主题相关节目的电视，以便顾客在饮酒休息的同时收看各大比赛。

最近听说日本街头开始出现游戏主题酒吧，店内还贩卖各类游戏周边……不知道北京什么时候才能出现这样的酒吧……

《妄想症》









马鹿物语 [K1ちゃんの日々～]

～ 白班 ～

清晨：闹钟想过半小时后赶忙起床去上班
上午：工作
中午：吃午餐
下午：工作
傍晚：回家吃晚餐（想不起来就开始深夜的工作）
深夜：上网或者打游戏

～ 夜班 ～

清晨：熟睡中……
上午：起床上网或者打游戏
中午：吃午餐（想不起来就继续上午的工作）
下午：赶去上班
傍晚：在公司吃晚餐
深夜：工作中

～ 下夜班 ～

清晨：起床回家
上午：上网或者打游戏
中午：吃午餐（想不起来就继续上午的工作）
下午：上网或者打游戏
傍晚：吃晚餐（想不起来就继续下午的工作）
深夜：上网或者打游戏

～ 休息 ～

清晨：熟睡中……
上午：熟睡中……
中午：熟睡中……
下午：上网或者打游戏
傍晚：吃晚餐（想不起来就继续下午的工作）
深夜：上网或者打游戏

～ 白班 ～

清晨：闹钟响半小时后赶忙…

责编/飞月

Girl's Game Garden 女性游戏花园

Full House Kiss

STORY

父母双亡失去全部财产的主人公（铃原麦）为了寻找半年前失踪的姐姐，与一名高中男生签下了契约——假扮祥庆学园的美术教师，并作为女管家住在他的家中（超级豪宅）为其工作。可是在这栋豪宅中还居住着歌舞伎名角、天才演奏家等形形色色的人。普通高中生铃原平静的生活从此被打破，充满了浪漫与惊险的波澜。







PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2004.7.22预定
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——



谁是你心仪的他？心跳不已的女性向恋爱游戏登场！



游戏基本分成2大部分

本作是一款AVG类型的游戏，玩家将一边决定主人公铃原麦（玩家可以自行改变名字）的行动和台词，一边推进故事的发展。游戏由作为教师&侦探活动的冒险部分和以豪宅为舞台的女管家部分构成。虽然这两部分的目的各不相同，但都关系到和男孩之间的恋情发展哦。



从晚上8点到11点是玩家扮演女管家的时间。工作的内容包括扫除、洗衣等各种家务活。面对"地毯污垢的清洁方法"等问题，只要回答正确的话就可以提高对方的信赖度。另外，这也是一个和同居人加深关系的大好时机，说不定还能看到他们不为人知的一面哦。





女管家的心得

一、时间就是金钱。争分夺秒、随时注意看表。
二、工作太多时，常常查看记事簿。
三、发现道具就捡起来。
四、偶尔也可以偷个懒，但必须适度。



侦探的心得

一．不管当教师还是做管家，一切都是为了寻找姐姐的线索。时刻要记住这点。
二．一旦碰到意料之外的相关人物，必须根据对手采取相应的态度。
三．搜查中会遇上各种危险，应该时刻警惕。
四．谨慎接受别人的帮助，用善意回报别人的善意。



为了寻找姐姐潜入祥庆学园。在冒险部分中，玩家既要作为教师得到学生们的信赖，又要作为侦探寻找线索。一旦学生们的信赖度过低，主角就会遭到解雇。所以玩家一定要慎重行事，和学生、同事搞好关系。



以制作硬派游戏而为人熟知的CAPCOM第一款恋爱冒险游戏登场！玩家将操纵一名女子高中生，与四名校园王子朝夕相处，担负起老师和管家的责任，并同时找出关于失踪的姐姐的线索。该作由目前正在白泉社的《花与梦》杂志上连载《Animal-Channel》的佑羽しおり担任人设，同时本作也从6月5日起以漫画的形式在《花与梦》上开始连载。

御堂一哉

CV：荻原秀树



世界性大企业"御堂集团"的下任继承人，也是主人公的雇主，百分之百的金龟婿。为人理性，处事冷静，具有领导风范。

松川依织

CV：佐佐木望



出身于歌舞伎艺者的名门，作为女性活跃在舞台上。由于容貌俊美个性温柔，对女性拥有很大的杀伤力。

羽仓麻生

CV：樱井孝宏



从小就被教育成为羽仓银行的继承人，但从心里反对这种严酷教育，于是离家出走住进御堂家。不擅长应付女孩子。

一宫濑伊

CV：成濑诚



天才演奏家，任何事都比不上他弹钢琴重要。外表纤细，但没有任何人能够猜得透他的心事，是个像猫一样的美少年。

令人脸红心跳的迷你游戏

与四个大帅哥住在同一个屋檐下，难免会发生一些让人脸红的事。在家政部分中，如果和同居中的男子待在一个特定的场所常常就会发生迷你游戏。将自己打扮得漂漂亮亮取得依织的认可、给一宫的曲子填词等等。当然，这些迷你游戏都可以使你和心中的他走得更近。



一哉的LoveAroma 用香油缓解我的疲劳

作为财阀继承人和学生会会长的一哉常常是公务缠身，你自然要为他做做马沙鸡啦（汗，女管家的工作还真是……），首先玩家要根据他的台词选择香油，然后在30秒间为他按摩就ok啦。





←以深色部位为中心按摩。

←在30秒内如果你按摩得当的话，一哉就会露出让人心动的微笑。

像漫画一样的特写！

本篇中的事件场面中，插入了大量漫画风格的特写，大量效果线和多种字体的运用，使整个游戏充满了少女漫画的味道，给游戏带来了一种有趣的特殊效果。



←勾勒出漫画般的戏剧效果。

戏剧代的同居生活

半夜听到声音起床察看，居然看到了半裸的一哉！呀！这下该怎么办……是继续偷看（喷鼻血）还是转身跑开呢？







→这俩个人是在吵架吗？要不要偷听看看，你又会站在谁的一边呢？

守护圣心动介绍之二

文/暗是魂



梦之守护圣奥利威

~Profile~

声优：子安武人/推定年龄：22岁
身高：180cm/体重：63kg
诞生日：10月20日/星座：天秤座
血型：O型/发色：金黄/瞳色：深蓝

第一次看到象征美丽的梦之守护圣奥利威，我的感想只有一个——哪家动物园的孔雀跑出来溜达了？

忙于打扮而没空工作的奥利威意外地跟老实人鲁瓦是非常好的朋友，在九位守护圣中可谓个性鲜明至极。不过奥利威可不是一个只看外表的人，成熟的他知道人的美更多的是从内涵表现的。华美如他非常喜欢帮别人打扮，一直被他捉弄而被扮成女装的绿之守护圣马歇尔就是头号倒霉鬼。但奥利威对美丽实在是非常有品味也有研究，能和这样的男性恋爱才能称为成熟的女性吧？卸下浓妆的他有着一张法国式的俊美面孔，不过他那身孔雀装实在是……-_-|||



绿之守护圣马歇尔

~Profile~

声优：结城比吕/推定年龄：14岁
身高：164cm/体重：46kg
诞生日：2月27日/星座：双鱼座
血型：B型/发色：金黄/瞳色：深紫

绿之守护圣马歇尔出身草原惑星的平民家庭，父亲经营着大农场（终于有个有钱人了……）。是个绝对的天真无邪好少年，热爱自然，养着一只宠物鸟丘比，最喜欢花花草草。

他的笑容天真害羞又可爱，象征丰饶的他真的是给人一种很清新的感觉。不过他也很不幸，认识了兰迪和萨非尔这两个损友，每每想当和事老却被拖着一起闯祸，实在是很无辜的孩子。他的前代绿之守护圣卡迪斯似乎成了他守护神的样子。不过对他声优结城比吕，好像大部分安琪莉可的fans都没有好感，可能是因为在《白色猎人》中结城过去的风波遗留下来的问题。



风之守护圣兰迪

~Profile~

声优：神奈延年/推测年龄：18岁
身高：174cm/体重：61kg
诞生日：3月28日/星座：双子座
血型：O型/发色：浅褐/瞳色：浅蓝

兰迪是个非常开朗的人，这与他的风所代表的勇气不无关系。他跟马歇尔是好朋友，但是跟萨非尔却是典型的水火不容，每天不打打吵吵估计两个人身上都会不舒服，因而常常受到奥斯卡的教训（他一直在跟奥斯卡学习剑术）。在漫画中他跟女王候补安琪莉可的交际是最多的，而且本人对安琪莉可也有相当的好感，可惜最后也走上了克莱维斯的老路，安琪莉可选择了女王之位，跟兰迪的恋情也不了了之。不过好在他是个元气的人，尽管伤心，还是很开朗地面对人生，并对女王说，他的家乡是个很美的地方，希望有朝一日女王能到那里去看看(难道这后面还有什么戏唱不成？)。



钢之守护圣萨非尔

~Profile~

声优：岩田光央/推定年龄：17岁
身高：169cm/体重：51kg
诞生日：6月4日/星座：双子座
血型:B型/发色:铂色/瞳色:红宝石

萨非尔出身工业惑星，照例是平民——我真怀疑由罗女王是不是为了凸现出朱烈斯身份的高贵而把其他所有人都设定成庶民。一般而言守护圣的交替都是循序渐进的，但是萨非尔的力量是在一夜之间觉醒的，这也就代表了他的前代守护圣必然是突然衰竭，因此他受到了对方的强烈怨恨，同时他对守护圣的工作也极为陌生，或许是有点惶恐吧，所以他一直非常反感自己守护圣的身份，也讨厌自己掌管代表灵巧的钢元素的能力。对女王和守护圣没有好感，是个性格很粗鲁暴躁的人，很让鲁瓦伤脑筋。岩田光央的声音确实是很配萨非尔这样粗野的性格的，岩田本人也不是什么让人看得顺眼的人，在声优见面会上的表现和他所诠释的萨非尔一样粗鲁不文。

经典回顾 创刊十年

不知不觉间，《电软》创刊已经有十个年头了！十年之间，《电软》伴着读者们一起成长，共同经历了喜悦与艰辛。这其中最难忘的，当然是一个个曾经或者今天依然令我们感动的游戏。在我们回顾十年走过的心路历程的同时，当然不能忘记那些给我们带来欢乐的朋友——游戏！就让我们一同重温这难忘的激情！ 责编/小沛

让我们一同重温过去美好的时光

世嘉偶像 让我们一同体验音速小子索尼克曾经和现在带给我们的欢乐



在当今的游戏厂商中，每一个公司都推出过比较经典的游戏系列作品。而这些经典的作品中也几乎都有一个或者几个代表式的游戏人物形象。就好像一说到马里奥，我们自然而然就会想起任天堂；说到陆行鸟，就会想起史克威尔一样。那么当我们提起索尼克呢？世嘉的名字就会马上浮现在我们的脑海当中了。的确，这只蓝色的小刺猬实在是太深入人心了！喜欢玩街机的朋友，也一定不会对这个常作为许多街机厅标志式的形象感到陌生。世嘉的命运充满了坎坷，虽然造就了一批忠实的铁杆玩家，但是却终究逃不掉连续失败的厄运。世嘉今天即使威风不再，索尼克的光辉却永远笼罩在了SEGA这块招牌上。

其实，说到索尼克，人们当初也许连他到底是什么生物都不知道。不得不承认，索尼克的形象与刺猬还是相差太远了，另外，刺猬也不是善于奔跑的生物。但正是这一切看似的不和谐赋予了索尼克超凡的魅力！有道是“世事难料”，越是性格凸现的越是受人欢迎。就好比有许多人会对皮卡秋这种根本不存在的怪物而倾心一样，索尼克以其过人的本领和正义又不乏幽默的形象首先赢得了卡通迷们的心，相信许多玩家的童年时光也曾伴随过这只蓝色的刺猬。索尼克作为一个游戏明星是成功的，虽然它不是能够力挽狂澜的重量级人物，但是起码它已经足够作为世嘉最有代表的游戏形象了。



游戏回顾 音速小子索尼克历代重要家用机作品大阅兵（1991-2004）

MD时代到SS时代

索尼克
发售日 1991年7月26日



这是索尼克首次登上家用机舞台，在当时，大部分ACT游戏都死抱着攻击动作不放，而这款注重速度的游戏自然分外吸引玩家的目光。该游戏分为6个舞台，索尼克的任务就是要阻止邪恶的天才科学家艾克玛的罪恶行径。

索尼克 2
发售日 1992年11月11日



时隔1年后推出的第二部作品。索尼克不再是孤军作战，伙伴的加入使得索尼克的动作更加丰富了，速度感丝毫不减。该作加入了可以立即加速的旋转冲击，并且积分到一定数量后可以进入纵深视点的特殊舞台，而且该作支持分屏双打。

索尼克 CD
发售日 1993年9月23日



这款游戏是该系列第三款作品，并且首次以大容量的CD为游戏载体，对应MEGA-CD主机。该作加入了时空转移的要素，各个舞台之间的连接相当的巧妙。游戏的速度比2代要慢一些，但是游戏的过程要比2代复杂得多。

索尼克3
发售日 1994年5月27日



正统系列的第三部作品。游戏画面和音乐方面都有大幅的提升，游戏的过程也更加流畅，速度感再次被充分地体现了出来，关卡的设计更加新颖，色彩亮丽。同时这款游戏附有电池记忆功能，玩家可以记录自己的进度与分数。

索尼克3D Blast
发售日 1996年11月30日



在MD上标榜3D的作品往往都是出力不讨好，但是本作却是个例外。单看开场动画就已经让玩家们兴奋不已了，而游戏的表现真的给人一种立体的感觉，操作感也不错，游戏总体比较优秀。只是玩惯了横版的玩家可能会有不适应。

SS 索尼克R
发售日 1997年12月15日



这是索尼克首次参与非过关类游戏，索尼克利用其超音速的冲力与众多游戏人物展开了一次火爆的竞速！游戏的场景极富特色，角色也很丰富，还有数个隐藏人物。虽然SS上还有几款索尼克游戏，但大都是复刻版，与本作不能同日而语。

索尼克游戏作品补完：MD:SONIC & 那克鲁斯 1994年 ARC:SONIC 格斗 不明 GG:SONIC 赛车 1995年

DC时代

索尼克大冒险

发售日 1999年11月



此款游戏秉承了索尼克系列的一贯风格，类型也和以往的大致相同，玩家操纵索尼克飞驰在各类的关卡中。由于登陆了DC，所以音乐非常悦耳，难度也略微提高，画面更是没的说！此游戏还附带一个养成的小游戏，总的感觉不错。

索尼克大冒险2

发售日 2001年6月18日



令人眼花缭乱的DC第二弹！索尼克的速度再次被完美的再现，场景的丰富与设计的奇妙，使得玩这款游戏时绝对有种身临其境的感觉！养成游戏依然健在，趣味性再度提高。本作与前作也登陆到了NGC上，可见其非凡的素质。

GC时代

GC 索尼克合集

发售日 2002年11月10日





这款NGC上的合集作品包含了七款索尼克游戏，其中包括如索尼克一、二、三代、索尼克3D、索尼克弹珠台、豆子机器等。因为在当时索尼克刚过了10周年的庆典，所以这款游戏也算是为了纪念这一庆典而推出的。很有收藏价值。

Multi 索尼克英雄

发售日 2004年1月27日 GC版1月6日



几乎同时登陆三大主机的本作，看来是想最大程度地提高索尼克的声望。虽然这款作品不是索尼克的正统作品，但是游戏出色的素质还是令人称道的。借助128位主机的机能支持，这款游戏绝对能够让玩家们沉醉于竞速的乐趣当中。

GBA时代

索尼克A

发售日 2002年2月3日



GBA上的首款作品，虽然游戏方式和MD上的游戏大致相同，但是GBA强大的机能还是为这款游戏带来了非凡的魅力，游戏的部分场景采用了近乎立体的视角，游戏方式也有一定的改进，并且因为是在掌机上的作品，所以更受关注。

索尼克A2

发售日 2003年3月9日



第二部作品。总体改进不是很大，画面与音乐基本承袭了前作的风格，不同的就是关卡的设计，也许这是惟一能够吸引玩家继续通关的动力。不能不说该游戏受固有模式的影响太大，难以做到创新，但是索尼克的魅力依然强劲。

索尼克弹珠台

发售日 2003年6月1日



早先在MD上就有这样一款作品，只是本作在画面上比前作有了质的飞跃。不过由于GBA画面大小的限制，加之游戏的视点只取了球台的局部，这样玩起来频繁地更换视点有些让人晕眩，而且本作几乎体现不出索尼克的速度。

索尼克战斗

发售日 2004年1月5日



索尼克大乱斗。游戏除了题目所标榜的“乱斗”，自然还有故事模式，玩家依然可以体验游戏的故事情节。在乱斗模式中，玩家可以使用一般攻击或者是必杀技来攻击对手，但是场景的设计稍显粗糙，可选的人物也略显不足。

索尼克A3

发售日 2004年6月7日



GBA上的最新作品。1年零3个月的沉淀，使得这款游戏相较于前作来说还是有着非常大的进步的。画面和操作无需多说了，索尼克的伙伴空前丰富，在游戏一开始，玩家可以选择不同的搭档，以借助同伴不同的能力完成关卡。

索尼克的未来

今年E3展上，任天堂的NDS以其独特的双屏理念，吸引了大批玩家的目光。而世嘉专为这款掌机所开发的《索尼克》，也以其前所未有的游戏方式，成为了关注的焦点。从当时现场的演示画面可以看出，玩家是通过下方的屏触摸来调整索尼克的运动状态，上屏则是实际的游戏画面。游戏在速度感的表现上做得非常出色，这款索尼克的游戏可以说将该系列引入了一个全新的方式，同时也必将为玩家提供新的游戏乐趣。





预计今年年内发售的《世嘉明星for EyeToy》，又是一款充满梦幻色彩并且操作方式全新的大作。这款游戏同样在今年的E3展上大放异彩，好评连连。这款游戏中自然也包括了索尼克这位世嘉的大牌明星。至于游戏的方式，索尼克将在一个纵深的立体空间里狂奔，而玩家要用手去转动这个立体空间，好让索尼克拿到更多的圆环，虽然游戏方式比较简单，但是配上索尼克超高的速度也必将令玩家血脉喷张。

MARKET WIND VANE

市场风标

价格最速报

6/10 ▼ 6/24

由于游戏零售店鱼龙混杂,很难保证其广告可信度,因此本刊停止刊登专卖店邮购信息。同时，为了方便各位玩家在购买主机和周边时有一个相对客观的价格参考,特推出“市场风标”栏目。大家可以参考本栏目中所刊登的价格作为指导。我们会随时根据市场行情进行相应调整。

责编/北斗

暑期就要到了，现在正是入手PS2的最佳时机，主机价格上涨幅度在五十元以内的话就可以接受了。

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
↑		PS2 39001	1500	1500	1490	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		PS2 50000	1520	1520	1510	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		PS2 50000BB PACK	2380	2350	2350	主机标准配置+专用网卡+专用40G硬盘
↑		PS2 50001	1500	1470	1450	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		PS2 50006	1510	1500	1500	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		PS2 50007	1490	1460	1450	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50009行货	1988	1988	1988	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		PS2 55006GT4限定版	1520	1510	1500	陶瓷白主机标准配置(无游戏)
→		PS2手柄	140	145	130	黑色
→		PS2行货手柄	200	200	200	银色
→		EYETOY套装	420	440	420	专用摄像头+EYETOY · PLAY
→		PS2记忆卡	120	120	125	8M
→		PS2行货记忆卡	170	170	170	8M
↓		PS2限定记忆卡(生化)	150	160	160	机战MX、GT4、随身玩伴、索尼克、太鼓达人、大众高尔夫4、狂野冒险F、高达Z等
→		PS2分量(行货/组装)	190/15	190/15	190/15	——
→		PS2 S端子线(行货/组装)	210/15	210/15	210/15	——
→		PS2 D端子线	240	250	245	——
→		PS2行货DVD遥控器	140	140	140	——
→		PS2四分插(行货/组装)	120/35	120/35	120/35	——
→		PS2支架（行货/组装）	110/15	110/15	110/15	——
→		PS2专用摇杆	120	150	125	——
→		PS2 BBUNIT	1050	1150	1080	专用网卡+专用40G硬盘
→		GT FORCE	1500	1550	1580	——
↑		XBOX港版	1530	1550	1500	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		XBOX日版	1620	1650	1620	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		XBOX绿光限定版套装	1750	1770	1750	限定主机标准配置（手柄X2）+XBOX LIVE通讯套装+机甲先锋+MOTO GP2
↑		XBOX手柄(原装/组装)	240/120	250/120	225/120	——
→		XBOX记忆卡	160	165	160	——
→		XBOX连机线	150	165	145	——
→		XBOX S线(原装/组装)	150/15	155/15	150/15	——
→		XBOX分量端子(原装/组装)	220/20	235/20	210/20	——
→		XBOX DVD遥控器	50	50	50	——
↑		GC日版	1430	1460	1450	主机+手柄1只+电源线+GBP
↑		GC美版	980	1000	1020	主机+手柄1只+电源线
→		GC合金装备限定版	2400	2250	2350	限定主机标准配置+合金TS+合金1代复刻
→		GC限定版(夏亚、FFCC、神乐)	2100	2150	2150	限定主机标准配置+游戏
→		GC手柄	160	165	155	——
→		GC无线手柄	340	350	355	——
→		GC记忆卡（251格）	135	140	145	——
→		GC限定记忆卡	160	180	155	梦幻之星
→		GC－GBA连接线	80	75	80	——

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
→		GBP	360	365	360	——
→		GC分量线(原装/组装)	210/25	220/25	215/25	——
↑		GBA	530	535	530	——
↑		GBASP日版	810	800	800	GBASP+电池
↑		GBASP美版	800	795	790	GBASP+电池
→		SP洛克人EXE4限定版	1560	1600	1580	限定版GBASP+电池+游戏
→		SP口袋妖怪限定版	980	1020	1020	限定版GBASP+电池
↑		SP FC版	1000	1050	1050	限定版GBASP+电池
→		SP专用耳机	15	15	15	——
→		SP皮套	15	15	15	——
→		SP座充	29	30	30	——
→		SP专用充电电池包	55	55	52	——
→		SP主机包	20	20	18	——
→		SP外壳	15	15	15	——
→		GBA放大镜三合一	25	25	25	放大镜+白光灯+操作杆
→		GBA对战线	25	25	28	——
→		SP耳机转换器	15	15	15	——
→		SP水晶镜面	15	15	15	——
→		GBA超级记忆棒	49	49	49	4M
→		XG2(128/256M)	290/450	310/475	315/460	烧录器+烧录卡+连接线
→		EZ2(256/512M)	580/890	595/880	570/880	烧录器+烧录卡+连接线
↓		EZFA	560	550	550	烧录器+烧录卡+连接线
→		GBALINK(128/256M)	350/480	335/465	345/470	烧录器+烧录卡+连接线
→		EWIN(256M)	550	565	550	烧录器+烧录卡+连接线
→		GBA电影卡	160	170	175	未含CF卡
↓		PSONE101	550	550	530	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PSONE102	540	550	535	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PSONE103	540	550	535	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		神游机	598	598	598	神游机+神游卡+电源+AV线
→		共游盒	350	350	350	共游盒+共游机+连线
→		WSC	180	200	185	BANDAI16位彩色掌机
→		SC	310	330	315	水晶版swan
↑		DC美版	340	350	350	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		DC日版	280	300	300	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		DC手柄	48	50	50	——
→		DC记忆卡	48	50	50	——
→		PS2 39001	1000	1050	980	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		GC	780	800	780	主机+手柄1只+电源线
→		XBOX	1200	1230	1150	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		GBA	415	410	430	——
→		GBASP	685	680	700	GBASP+电池

PS2及周边　XBOX及周边　GC及周边　GBA及周边　PSONE及周边　神游及周边　WS及周边　二手主机及周边

※凡未做特别标记的物品均为原装,掌机周边均为国产,所有价格单位为“元”。以上价格为本刊调查结果,与市面价格略有出入,请读者以实际价格为准。

BETOP
北通产品

官方授权网络媒体
网易游戏频道：
game.163.com

網易 NETEASE
www·163·com

官方授权平面媒体
电子游戏软件

BETOP

http://www.betop-cn.com



北通2004 实况足球 精英争霸赛

——北通电子竞技系列活动

比赛平台：PS2实况足球7国际版
比赛时间：分赛区：7月15日～7月30日
总决赛：8月7～9日
奖项设置：分赛区一等奖现金1000元
总决赛一等奖现金10000元
（总决赛现场另有实况强区大赛及2对2团队赛）
报名时间：6月5日～7月5日
报名办法：详情请登录北通网站



北通振动手柄3(BTP-C033)



北通球王(BTP-2123)

主办方：北通电子有限公司（注：此次活动解释权为北通电子有限公司所有）

协作媒体：
PCHOME（电脑之家）/搜狐游戏频道/太平洋电脑网/大众软件/电脑商情报/完全实况/GAMEPRO/猫扑网/EG游戏论坛/电脑报/PS2中文网/小熊在线/体坛周刊/新亚游戏网站/游戏日/大学生杂志/中国网友报

分赛区城市	承办单位	联系电话	分赛区城市	承办单位	联系电话	分赛区城市	承办单位	联系电话
北京	北通电子	010-85618246	石家庄	英特电玩	0311-7763555	南宁	鸿立电玩	0771-2870848
上海	北通电子	021-62052398	沈阳	上美电器	024-24147032	郑州	闯关族电玩	0371-6967363
广州	北通电子	020-38736400	天津	晶合软件	022-24010382	福州	聚友电玩	0591-7523788
成都	长江电玩	028-83234728	济南	圣颖电子	0531-5330267	无锡	昌盛电玩	0510-2705710
南京	新世界电玩	025-85514909	西安	PS2玩家俱乐部	029-85361132	长春	升弘扬俱乐部	0431-4910525 13304431979
武汉	夏源口袋电玩	027-82845979	长春	金卡王电玩	0431-8956096	济南	三联家电	0531-6086351

闲扯游戏吧 GAME BAR

将论战进行到底！！



十四期中周世君朋友《谁在害人》一文原意旨在为游戏机正名与辩护，不过似乎在论述的过程中论据的不足而受到了不少其他玩家的反驳。这次刊登出其中有代表性的两篇文章，希望大家将论战的精神彻底进行到底，有意见就要敢于说出来！而世嘉与SAMMY的“合并”肯定会有无数的FANS为其感伤，本期BloodWolf朋友写的挽歌一文算是开了个头，希望各位世嘉迷们能来此尽情一述。　　［责编/北斗］

写给曾经属于恐怖的时光

七年之前，我在一家小小的游戏店中体验到了人生中最初的恐怖，那个场景我至今仍然难以忘怀。在那间小屋里，伴随着一台SS读取数据时发出的轻微的喀喀声，小店里那台21英寸的彩色电视机中便出现了生化危机中的那幅经典画面——开篇不久后出现的那匹丧尸的“回眸一 笑”。当时，尚还年幼的我顿时感到了肾上腺素的急速升高，胸腔中那颗还有待成熟的心灵也在一瞬间经历了生命中无法承受之惊。那种恐惧感，绝非我在三年级的时候拿到成绩一塌糊涂地期中考卷并得知第二天还要开家长会的时候可比（这段经历却是我在见到BH1之前对恐怖的全部理解）。我敢肯定，如果那天要不是有很多和我一样的旁观者一起发出了恐惧的大叫从而分担了我心中的恐怖的话，我的大脑一定会在那个时候强迫自己进入一种暂时休眠的状态——“晕倒是一种自我保护的体现”，书上说。

自从那个著名的丧尸脸在我的面前出现之后的相当长的一段时间里，我都像一种森林中某种常见的野生动物一样渴望月圆之夜的到来——月圆之夜的月光比平时要亮，这样的话，我就不会在一团漆黑中任凭自己叛逆的思绪把那幅触目惊心的画面一次又一次地拉到我的面前。那段时间，我才发现游戏不仅仅能给人带来像俄罗斯方块一般其乐融融的感觉，有的时候，它还会和恐怖这样可怕的字眼纠缠在一起。

“人，是一种喜欢把犯贱进行到底的奇妙物种”，我的朋友李说。我认为他这句话还是有一定道理的：因为我就是一个活生生的例子。在我已经差不多能够忘掉那张脸的时候，李却告诉我说生2出了，并问我要不要见识一下。他在说这句话的时候脸上带着淡淡的嘲讽，那种嘲讽让身为男人的我（当时似乎还不能100％算男人，最多是男生。）胸中顿升万丈豪气，于是我坚定地点了点头，说去就去，谁怕谁啊？！那天下午，当我的大脑意识到它为了面子而犯下了一个多么大的错误的时候，一切都为时已晚——那个时候我已经坐在了装满了生2片头CG的电视机前，那些活灵活现的丧尸让我的大脑险些再次晕菜。于是我暗暗的下了决心：以后要是再玩这种游戏我就是孙子！

当然，这个诺言并没有实现，否则我也就不会坐在这里写这篇文章了。实际的情况是，从那天之后，我体内的犯贱基因就不断向我的大脑提出这样的信息：其实心惊肉跳的感觉也挺爽的。于是我便像着了魔一样一次又一次的来到了BH的面前——虽然每一次都被吓得不轻，偶尔也会对自己这种自找麻烦的犯贱行为感到无法理解，但我最后还是坚持下来了。值得庆幸的是，当时的我并没有把上文中的那句所谓的诺言通过我的语言系统传播出去，否则我还真就不知道该如何收场了。

当我最终变成一个BH迷的时候，我开始怀疑这个世界上是不是没有什么是不能改变的事情。

游荡在浣熊镇的那些日子里，我渐渐的学会了麻木。一开始还能吓我一跳的那些方头方脑的丧尸们在我的眼中变得越来越普通，我逐渐的明白了它们分别隐藏在这座小镇的各个角落中，一声不响地等待着里昂克莱尔吉尔这些人的到来。直到这个时候，它们才获得了行动的权利，它们貌似嚣张地向我们的英雄人物扑来，然后从容地被他们用各种枪械轻松击毙，最后，一切重又归于寂静。

后来，和一个寂静岭的重度铁杆在我们学校那棵貌似永远也不会长出葡萄的葡萄架下聊天。他说其实一个游戏究竟是不是恐怖在很大一部分上取决于玩家对于恐怖的经验，只有无影无踪的恐怖才能够无处不在。SH系列就很完美地营造出了这种无影无踪的恐怖感：到处都是浓密的大雾，周围的环境是那么的相似，并不会随着时间和地点的改变发生多大的变化。这样的话，我们以往对于恐怖的经验就会全部失效，于是我们便能感受到那种如影随形般紧紧缠绕着我们的恐怖。至于生化在这一点上做得就不是很好，我能够很轻松地猜出什么时候在什么地点会跳出一匹丧尸来企图吓我一跳，因为它的环境贴图给了我太多的暗示。



↑生化系列中让无数玩家铭记于心的“经典一笑”。

虽然他的话不能说是十分正确，但我承认这些话确实有着一定的道理。于是从来没有接触过SH系列的我在当天下午便去买来了1代，说来惭愧，这款游戏我至今仍未通关，而这正要拜我糟糕的英语水平和游戏中那些比较变态的谜题所赐。

前几天在重温维罗妮卡，因为我没有机能能够超过DC的任何主机，因此这也就是我接触过的BH系列的画面最高作了。当克莱尔MM扛着一把牛X的火箭筒毫无畏惧冲进丧尸群中一通乱轰的时候，心中的爽快完全代替了恐怖。那个时候，我突然意识到，七年前那种深入骨髓的恐怖感已经差不多从我的记忆中完全消失掉了，这让我不敢相信自己曾经竟然是一个被一群马赛克丧尸吓到晚上不敢睡觉的胆小家伙。如果我会时光穿梭的话，我一定会来到七年前那个现在早已经消失的游戏店中，去看看当时的我脸上那幅因为恐惧而扭曲的表情。我想我会走到七年前的我的身后，轻轻地拍拍他（或者说我）的肩膀，告诉他（我）其实他（我）现在的表情要远比电视中那匹丧尸恐怖得多。我这样的想着，伴着克莱尔MM手中火箭筒的咆哮。在游戏切换场景读盘的时候，我摸了摸下巴上那些已经初具规模的胡须，我觉得它们代表了这七年的时光的轨迹，还有，我的成长。

■文/风印

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。



如果我是家长

驳周世君玩友《谁在害人》一文之种种谬论

■文/湖南　龙潇

看了上期的《谁在害人——为游戏机鸣不平》，心里就一个想法：作者本意也许是想为游戏机正名，可是文中的种种论点实在是不能让人信服。让人看了不知所云！难道这就是驳论文吗？在下实在看不过眼，要发表一点愚见了。

我先陈述我的观点。**我并不反对游戏，不反对游戏机，不反对PC，而且，我更加不会赞同“游戏害人”的论调。**鄙人从观点上同意周同志，但该同志的论述理由鄙人可就实在不敢奉承了，全都是可以轻松击垮的论据。这里鄙人就不驳斥“游戏害人”论了，而是假设鄙人是一位对游戏深恶痛绝的学生家长（当然，有高中以上学历），并就周同志的文章教育一下我家那小子，看看人家的论据是多么不堪一击！

首先，我要承认，确实有不少学生是打着学习的旗号要家长买的电脑，而电脑也确实对学生造成了不少负面影响。可是问题出在作者下面的论述，作者说他认识一位游戏兼学习双料达人，这就是其“游戏不荒废学业”的“有理”依据！？那么是不是说我认识两个因游戏而使学习一落千丈的人就说明我驳倒了您的观点呢？举一反三一下，是不是说如果火属性的魔法对某个人无效，那么该属性的魔法对所有人都无效呢？很显然，作者的这样一个管中窥豹论据是绝对不足以说服任何人的，大概是作者用来聊以自慰的吧？

其次，说说玩游戏上不上瘾的问题。事实证明，玩游戏是会使人上瘾的，而由玩游戏而产生的焦虑、抑郁等心态也是不可避免的，这是从心理学上分析得出的结果。就像看电影一样，在不知道最后结局之前，难免会对结局有种渴望心理，这跟玩游戏没通关是一个道理。周同志如果既不知道《宿命传说》的结果，又很喜欢这款游戏，那么您卡了一年而不思其后的心理，恐怕倒是有点不正常了。

下面要说的是鄙人认为周同志的文章中最无稽的一个问题。作者指出，一般小混混都出自网吧，而游戏厅里的都是些一等良民真不知作者怎么会得出如此小儿科的结论。这位仁兄可能还没见识过游戏厅的“黑暗”吧？我相信大多数当年的街机厅常客都有过这样的经历，身上钱没了还不知道咋回事！游戏厅不让未成年人入内？大概是满屋子麻将机的游戏厅吧！难道老板们都笨到不知道游戏厅的未成年客源比网吧广泛多吧？难道中国目前竟真有这么多文明开化到这种程度的城市？

接着是游戏机的功能问题。我相信没有哪位玩家买台PS2或XB专门用来看DVD的吧？现在玩游戏的谁家没个一台两台的DVD，用得着拿只把DVD作附属功能的游戏机来看DVD吗？显然不可能。还有，PS2和XB支持网络，这是没错，但我也没瞧见谁弄台PS2看新浪，也没谁用XB来查论文啊。作者称游戏机的非游戏功能还会越来越强大，那岂不是成了周同志口诛笔伐的电脑了吗？何况，PS2从1999年发售至今，已经有5个年头了，这五年中，电脑已经由主流的P2时代跨入了主流的P4时代，而其他设备的发展也都是大家有目共睹的。PS2的性能已经比不上现在的主流PC了。（编者注：游戏主机的配置是专门为了游戏功能而制作的，与PC之间的性能并不能够单纯的用CPU处理速度、内存大小、硬盘大小的数值进行比较的。这也就是为什么现在的电脑速度已经如此之快却仍然不能完美模拟PS2上的游戏的缘故）。

最后，鄙人来谈谈周同志的结尾陈辞。我先引用作者一句原话“我看到的局部占整体的大部分”——这明显就是一种主观唯心主义的表现。全世界60亿人啊，您能肯定您所看到的就是大部分？还是您作过调查呢？没有调查，就没有发言权，这句话您没听过？更何况您所作的结论根本就是错误的。范围不说大了，就中国来说，因为玩游戏而荒废学业、误入歧途的例子实在是多不胜数，要不然国内家长、政府、媒体也不会群起而攻之，诉其为“电子海洛因”了！我看是作者在开“多数服从少数”而且“硬把少数作多数”的“国际玩笑”吧！那些把游戏视为公敌的说法，自然有其片面性，但我们应该合情合理分析其片面之处，为游戏正名。而似周同志这般强词夺理，以面概全的论调，恐怕只会徒增反游的口水罢了。

相煎何太急

——观《谁在害人》有感

看完第14期《电软》中周世君玩友的文章，心情十分沉重，感觉是如鲠在喉，不吐不快。通读满篇文章，我只看到的两个字——片面！尽管在文章的最后作者一再的告诫大家“不要片面的看问题，不要诋毁游戏机”。但是正是作者自己在片面的看电脑游戏，并且在诋毁电脑网络。

作者在文中的立论很明显——电脑是不好的，所以游戏机是好的。看似十分可笑的结论，却让作者长篇大论了一番。

首先，作者强调电脑功能强大，有学习作用，但是人们却都是在用电脑干着跟“正事”无关的一切事情。作者仅凭“估计”就妄下断言，这难道不是片面吗？作者一句猜测就给电脑盖上了弥天大罪，这难道不是偏见吗？这一段给我的感觉不是在帮游戏机正名，倒更像是在为游戏机找“替死鬼”。

其次，作者举出一位游戏奇才学习优异的例子。不错，不是每个玩游戏的人都在“荒废学业”，但是我也可以举出N多个因为玩游戏家破人亡的例子。这样的争论有意义吗？作者只看到了一个电视游戏天才考了一个不错的分数，却没发现数个电脑游戏天才，在国际大赛上为国争光。究竟是谁在维护游戏玩家的尊严？

第三，作者在文中，有举出一个例子，宣称网吧是罪恶的聚集地，而游戏厅则是天下最圣洁的所在。这个问题更是可笑，感觉是多年前电子海洛因问题的翻版。而作者就是批腻了电视游戏的所谓专家在“赶时髦”，来批批网络，把以前对付自己的武器用来对付别人。关于这种偏见的反驳，王俊生前辈已经在《电子海洛因辩诬》一文中说的十分明白了，我这里只举一个例子：你在网吧门口遇到“混混”，所以网吧是万恶之首。同理，我在某学校门口碰上了“混混”，所以学校也不是什么好地方。

第四，作者列出游戏厅的好处，比如“18岁禁止入内”等。我不知道南京是如何规定的，反正在我这里（天津），有关部门是绝对不会为游戏厅发营业执照的，所以你所说的地方本身就是违法的。如果国家已经可以为游戏厅发执照，那我们还用争论游戏机孰是孰非吗？

最后，作者抛出了结论——“游戏机害人的数目远远低于电脑”，所以，害人的是电脑而不是游戏机。这不如说我杀了一个人，你杀了两个，所以我不是杀人犯，你才是。究竟是谁在以偏盖全，究竟是谁在开国际玩笑？

我既是一个TV游戏玩家，也是一个PC游戏玩家。如果让我来评论两者的关系，我会说四个字“相辅相成”。你不妨想想，电视游戏是怎么来的，游戏引擎是如何开发的，精美CG是如何制作的。别告诉我是用PS2做出来的。而提高游戏的地位，也不是推出一个“替死鬼”就可以办到的。

煮豆燃豆萁，豆在釜中泣。

本是同根生，相煎何太急？

长辈反对游戏无非是因为“玩物丧志”四字。想要提高游戏的社会认同感，就要推翻这理论，也就是要做到“玩物不丧志”。哲学家奥修说过：“我并不反对金钱，我反对一直在想钱的头脑。”；而这里我要说：“游戏是不会害人的，害人的是想游戏的脑袋。”。但凡家长不让玩游戏的时候，孩子就会越想玩，即使是学习的时候也是念念不忘，成绩就略有下降，家长就更不让玩——这样久而久之就形成了一个恶性循环。在这里我想向大家提个建议，不妨和父母订立个约定：在不影响学习的情况下，每天玩一段时间的游戏。父母看到游戏并不会影响学习，自然会允许孩子玩，这就进入了一个良性循环。这个办法已经经过了我自己的实验，事实证明，效果是很好的！大家不妨试试。

■文/天津　吴笛

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

游戏治病偏方大全

——看我百变生活

嗨，伙伴们，又遇到不顺心的事了吗，还是因为某件事而感到烦恼呢？如果是这样的话，那好，请大家跟我来——打开电视机，按下你心爱的游戏机的开关——嗯，好多游戏啊，该选哪一个呢？好吧，就让我们一起来看看该选择什么样的游戏吧：



病症1 受委屈了



分析与解决：受委屈了吗？请不要闷闷不乐，我的伙伴，毕竟这个社会本身就有太多不公平的事了，由于种种原因的存在，我们难免会遇到不公正的待遇，这也是没有办法的事。怎么？还是不爽？好吧，让我来找找看，好，就是这个了，《真·三国无双》！看到没？对，就是那些木头木脑的杂兵，砍吧，杀吧，尽情发泄你的不满吧！(兄弟们为那些可怜的杂兵同志默哀三秒种吧！)当所有冲上来的敌人都躺倒在你的屠刀之下时，你是否有种出了口气的感觉呢？(根本就是暴力狂人，汗！)

■推荐游戏：《真·三国无双》系列，《战国无双》等动作类游戏。

■注意要点：菜鸟玩家们请注意游戏的难度，最好调到最低的一项，不然被敌人K死的话，后果就……(不可想象啊！)



病症2 失眠了



分析与解决：月明星稀酣睡夜，然而失眠的各位大侠们却怎么也闯不进梦境的大门。无奈，苦也，困也，不得入梦也。不要紧，看游戏的，找一张柔情似水的游戏开始吧，听着动人的旋律，温柔的话语，慢慢地睡着了。(可千万别在这个时候来段动感音乐，那就……别想睡了！)

■推荐游戏：风林的最爱——《多罗》系列。

■注意要点：使用本方法惟一的遗憾在于无法在自己睡着后将游戏机关闭。电视有定时关，不过似乎游戏机没有此项功能。(当然，会梦游者除外。)哎，你是睡了，可游戏机该失眠了。



病症3 不想睡觉



分析与解决：和病症二刚好相反的一面，有些喜欢通宵达旦继续奋斗在游戏第一线的朋友们，是怎么也不愿意睡觉的(注意身体啊！)，他们用顽强的毅力硬撑着疲倦的思维，为的只是将游戏进行到底。(在这里我要向那些有时会晚班工作的电软编辑表示深深的敬意，是他们为了我们玩家更好的娱乐而放弃了自己的睡眠，谢谢！)好了，对付这种情况当然是选择动感十足，节奏激情的游戏啦，这样使自己的情绪时刻保持高昂状态，确保夜战的胜利。

■推荐游戏：《疯狂出租车》，《街头涂鸦》等适合的运动或动作游戏。

■注意要点：视觉冲击并不比听觉冲击来得效果好，因此动作游戏不一定是首选。



病症4 一心二用



分析与解决：你有没有试过一边干活一边玩游戏呢，比如一边吃午饭一边玩儿游戏？一定有吧，呵呵，其实大部分喜欢游戏的玩家都不愿意因为吃饭这些事而放下自己的游戏的。好吧，我想你不可能玩着动作游戏来吃饭吧，搞不好你吃一口饭的同时自己就被解决了，那不就等着哭了吗(调出菜单然后安心吃饭者除外)。还是选择战棋类游戏好了，部署好了等敌人行动时自己就吃饭吧，而且大部分战棋游戏都有战斗画面，嗯，也是个吃饭的好时机哦！

■推荐游戏：《火炎纹章》系列，《机战》系列。

■注意要点：无论是动作游戏还是运动游戏都是不行的，除非你有高超的秒吃技术(秒吃=在几秒内瞬间吃饭)



病症5 恋爱进行时



分析与解决：说实话，都有喜欢的人了还坐在那打游戏实在是不太好吧，应该去争取才对！不是吗？不过你可能因为自己没有勇气表白而感到烦恼吧！没关系，来找找看有什么游戏可以给你点勇气吧。嗯，恐怖游戏必然是首选咯，这个可是锻炼勇气的最佳类型了哦。(嗨，我说，要是成功了的话，请哥们吃顿吧！笑！^_^)

■推荐游戏：《九怨》、《零·红蝶》、《生化危机》系列。

■注意要点：那个，如果你天生对恐怖游戏感冒！(我就是这样的人！)也可以去选择些冒险游戏，就是效果差了点。



病症6 失恋中



分析与解决：失恋了吗，兄弟，请不要太过伤心了，天涯何处无芳草啊，想开点就行，OK？既然这样，我们就去游戏世界里谈谈虚拟的恋爱吧，也可以给自己多点经验哦，不用我说了吧，这个当然选择恋爱游戏咯，呵呵，简单吧！

■推荐游戏：《心跳回忆》系列作品。(绝对经典哦，笔者最爱玩的恋爱游戏了，不过水平就……差了点！不好意思！^_^)

■注意要点：对自己水平不要估计的太高，游戏中的MM也不是好追的，多多看看攻略书吧。



病症7 丢东西啦



分析与解决：哎，要我怎么说才好呢，掉东西这回事实在是……是，哎，不提也罢，算你倒霉咯，以后要多注意物品保管啊，切勿随意放置，你也知道的，要是丢了的东西是自己的还不要紧，要是别人的，那可就又要丢大脸了，不是吗？可是掉了就是掉了，无法挽回了(当然也存在着10%的几率会遇到好心人，毕竟好人还是很多的！——10%的几率，这样也叫好人多吗？……)来，有什么游戏可以让你享受一下找回东西的乐趣呢？当然是《皮克敏》啦！看到那满星球的物品了吗，加油吧，把他们都找回来，就当是你自己丢掉的，加油加油！

■推荐游戏：当然是《皮克敏》系列啦！(其他的……嗯，间谍类游戏也不错，虽然变成了偷，不过就当是坏人抢了你的东西，你现在拿回好了！)

■注意要点：没什么好注意的了，加油找回你的(假设啦，笑！)东西吧！



病症8 生意又亏了



分析与解决：不可否认的是，游戏玩家群中终究会有做生意这行的吧？那么，日常生活中你或许会遇到做生意亏本的时候吧？嗨，那可真是不幸啊。不过这也许50%都要怪你自己的生意水平了！找个方法锻炼一下吧，呵呵，这回轮到模拟经营类游戏出马了。

■推荐游戏：肯定是《牧场物语》！不会不知道吧！

■注意要点：努力经营好你的地盘！



病症9 胜负输赢



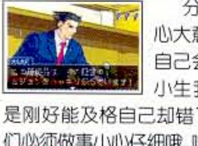
分析与解决：胜败乃兵家常事，兄弟切勿烦恼，(来，喝口酒试试，哦，我忘了，未成年人还是不要喝的好，还是我自己喝好了，等等，我好像也没成年吧？汗！)下面有请的是——运动类游戏。通过玩运动类的游戏，我们可以从中找回胜利的快感哦！

■推荐游戏：大部分运动类游戏。《实况足球》、《NBA》系列。

■注意要点：可不要选择卡通的运动游戏哦，像《古惑狼赛车》就不行哦！



病症10 粗心大意不可不防



分析与解决：我们时常都会粗心大意，比如说考试时一个不小心自己会的题目也做错了(其实就是小生我自己啦！)。哎，有时候要是刚好能及格自己却错了，那还不后悔死。好吧，我们必须做事小心仔细哦，嗯，这个就不错，侦探类游戏。

■推荐游戏：《逆转裁判》系列(不错哦！)。

■注意要点：玩游戏也要仔细哦！以此来锻炼自己吧！

看看有什么游戏是累的时候玩的吧，呼，还是算了吧，累了的话……就去睡觉吧！ ■文/宋斌斌

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

西祠 XICI.NET 西祠游戏论

http://vgame.xici.net

《电子游戏软件》与西祠游戏论谈合作本栏目，玩家可以登陆http://vgame.xici.net。本栏目将会从中选出优秀帖子刊登在“闲扯游戏BAR”栏目中。欢迎大家发表精彩言论，畅所欲言，一切与游戏有关的话题都在讨论范围之内。

献给SEGA的挽歌

和2001年1月31日世嘉宣布DC停产，退出硬件市场时的情形大体相似，这次看到SAMMY合并SEGA的消息的时候，心中并没有什么大波澜，毕竟是意料之中的结局。或许，早已经不自觉地为5月18日这一天做好了心理准备。现在这个时候，世嘉的任何变动都已经不会再像以前那样引起轩然大波、诱发业界地震了。有的，大约只会是无声的叹息和几篇清淡缅怀的文章。几乎所有的人，都可以在三年前的转型中模糊看到他将灭亡的未来。这一天，终究还是静静地降临了，伴随着一个声明、几条消息以及股市上的一根小阳线。

有着百年历史的公司是很少见的，游戏业内似乎只有任天堂一家，年过半百的企业也并不是多数。世嘉能在半个多世纪的风风雨雨中屹立到今日，足见其功底深厚，至少，曾经是这样。他毕竟曾是业内第一大厂商，叱咤一方有着骇人的辉煌业绩的企业，走到今天这一步，尤其是十年间从顶峰急剧滑落到这一步，不能不叫人为他哀叹、惋惜。世嘉绝对不是一家好企业，尤其是自MD后期开始，他实在是太过任性、太过自以为是了。最近十年世嘉的运营、管理、治理绝对是难得一见的优秀反面教材，几乎一切致命错误都能在他身上找到。最讲究团队精神的日本人在世嘉内部竟然会分裂成如此令人发指的地步，其经理层的水准可想而知。在新母公司的权力团体中世嘉因此只能占五人中的两人，股票也只能是1:0.28，那些老臣们更是只能就此退任。永井明、铃木久司、佐藤秀树都是在创业初就开始为世嘉奉献的元老，此番也只能看着自己打下的基业被别人拿走。要怪，似乎，也只能怪他们自己。

以前一直觉得世嘉的文化是顽强、是不屈，是一种热血的精神，但现在看来，或许“自我”这个字眼更为合适。多年的成就和不适当的领导方式使这家企业成为有着太强的自信，然而以自我为中心的企业，在这个市场环境瞬息万变的环境下是肯定不会有好的结局，也最终让他在业界内外都没能留下好名声。实在不明白，在日本怎么会出现这样一家与日本文化格格不入的企业，难道就因为最初那二十年是美国人经营的缘故？记得世嘉当年进入日本市场时相当重视当地化并最终演化为以日本为主体，只可惜日美文化在世嘉身上更多的是相互拖累而不是共同促进。最终，产生了这样一个可悲的两头不讨好的畸形儿……记得DC刚发表时有玩家大呼17年河东17年河西，世嘉该当回老大了。只可惜，世嘉是从辉煌的河畔走向了衰落的河对岸并深陷其中不能自拔。每个公司都有自己的低潮期，世嘉挺过了83年的第一次低潮，却栽倒在1997年并且再也没能爬起来。

世嘉是硬件的世嘉，只可惜他的家用硬件总是带给人们残缺美，而最完美的DC却也是出现在了一个错误的时间。做了一辈子硬件的世嘉放弃了硬件市场转型软件怎么可能不是一只无头苍蝇到处乱撞？如果他的软件政策真的能够成功，那么当初他的平台也就不会失败。害怕被硬件拖死的世嘉最终还是被固守自家硬件近二十年所形成的思想惯性拽进了无底深渊。在一个同质市场驰骋数十年后，他的游戏也同质化了，虽然偶有惊人之笔、另类之作，但却是只属于世嘉和他的拥趸，而不是一个足以维持生机更能获取大发展的市场。SNK被困死在自己的圈子里，世嘉也没能摆脱掉这个命运。

SNK当年拖垮了柏青哥的第一，世嘉会不会干同样一件事，大约，也是一个十分讽刺的看点。很不幸，当年与世嘉关系密切的公司下场都不太好，除了EA。以蓝色字母为标识的企业似乎也都不太幸运，而新公司的名称简写也竟然是SS，与一台寄予了太多梦想的悲情主机同名。不知道，这次它能不能背负起SAMMY的野望与SEGA未完成的梦想。

本来并没有想写世嘉的不好，只想记录一下当年与世嘉相伴的快乐以缅怀这四个蓝色字母的逝去。只可惜，那份沉积多年的感情没能写出来也似乎写不出来。世嘉转型后的表现，实在是不能让人赞赏，实在是让他的追随者无法满意。先是创造力的丧失，接着是那份精神与执着，最后，连量产游戏的能力也没有了。丧失了一切活力的世嘉实在是只能印证“世嘉早已经死了”这句话，以及，用“世嘉永远活在我心中”聊以安慰。失望，是形容如今的世嘉最合适的词，即使他已经扭亏了两年；迷茫，大约是被SAMMY收购前世嘉所处的状态，虽然小口氏的改革大刀阔斧也富有成效，可惜几乎没人相信世嘉能靠自己的力量获取新生并且再次走向辉煌——包括他的员工和领导者。被收购，在数年前CSK放出要出售其手中所有世嘉股票的消息后，便是除了倒闭之外惟一的结局。

The New Holding Company Logo



↑这就是世嘉合并后的新LOGO。

世嘉被他那曾经辉煌的历史与曾经成效显著的经验所束缚，沉迷于过去而不能自拔，最终在现实中迷失了自己的位置并走向灭亡。只希望SEGA SAMMY HOLDINGS在为其野心奔波，拼命的时候能把眼光放在前面，搞些新东西而不是把希望放在利用历史的遗产上。也仅以这篇绝对不是歌颂也算不上是批判的文章纪念那陪伴我们这么多年的四个蓝色字母，最后一次缅怀那已经逝去的不屈精神和顽强意志，以及，那永存的セガのDNA。

感谢他为我们带来了那么多如此好玩的游戏，感谢他为我们带来了那么多欢乐与梦想，感谢他为我们打破垄断提供另一种选择，感谢世嘉。

期盼着2007年新时代的开始……

■文/BloodWolf

讨厌SONY的五个理由

理由1 为了卖出更多的产品，SONY故意把产品做得不耐用，降低产品质量，减短产品的使用周期，以加大出货量。PS2光头的脆弱相信大家是体会最深的，而5万系列的恐怖烧机事件更是让广大玩家心惊胆寒——虽然这与我们玩D版也不无关系；不过据我所知在外国对PS2的光头也是普遍反应不好，而此事件中最终受到伤害的还是我们消费者。若不是三上真司那次把秘密揭穿，我们也许至今仍然看不到SONY的真正面目——不折不扣的奸商。

理由2 同样是PS2，为什么在中国首发的价格比其它国家和地区足足要高出RMB500元左右？！SONY此举无疑是对囊中羞涩的中国玩家的嘲弄！好，你SONY说你在中国的市场定位是白领阶层，根本就不是我们这群真正喜爱游戏但却囊中羞涩的准玩家。既然索尼可以置中国玩家于不顾，我们为什么又要支持SONY的产品呢？

理由3 SONY既然已进入中国市场，就应该为中国玩家做点实惠的事，可是PS2的中文版游戏不但数量少、质量低，而且少有新作、大作推出。更加令人失望的是，SONY在中国首发的游戏竟是两三年前的古董！而现在中国玩家能玩到的正版游戏也都是些过时的游戏，SONY简直就是把我们当成了白痴！

理由4 野心勃勃的SONY欲实现一统世界家电的霸业，游戏只是其跳板而已，换句话说，都只是SONY实现计划的垫脚石，总有一天，SONY会弃游戏而去的。SONY的FANS们，倒戈吧！

理由5 讨厌一个人需要理由吗？讨厌SONY需要理由吗？需要吗？不需要吗？需要吗……

■文/白桦林

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

GAMESOFT SCHEDULE

截止统计时间 2004年6月28日

全硬件新作情况发售表

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
7月20日	DearBoys Fast Break（KONAMI殿堂）	DearBoys Fast Break（KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
7月22日	爆炎觉醒 奈霸大陆战记 ZERO	爆炎觉醒 ネバーランド战记 ゼロ	ACT	IDEA FACTORY
	太鼓的达人 集合！祭典！四代目	太鼓の达人 あつまれ 祭りだ	MUG	NAMCO
	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware
7月29日	★东京魔人学园外法帖 血风录	东京魔人学园外法帖 血风录	SLG	Marvelous Interactive
	侍魂 零	サムライスピリッツ ZERO	FTG	SNK PLAYMORE
	雅典2004奥运	ATHENS 2004	SPG	SCE
	罪恶工具 ISUKA	ギルティギア イスカ	FTG	SAMMY
8月5日	迷惑星人 恐怖制造者	めいわく パニックメーカー	ACT	CAPCOM
	流行之神 警视厅怪异事件档案	流行り神警视厅怪异事件ファイル	AVG	日本Software
	★世界足球胜利十一人8	ワールドサッカーウイニングイレブン8	SPG	KONAMI
8月12日	★KOF MAXIMUM IMPACT	KOF MAXIMUM IMPACT	FTG	SNK Playmore
8月19日	★幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	KONAMI
2004年9月	九龙妖魔学园纪	九龙妖魔学园纪	AVG	ATLUS
	★生化危机·爆发 档案2	BioHazard：Outbreak File2	AVG	CAPCOM
	涂鸦王国2 魔王城之战	らくがき王国2魔王城の战い	ACT	TAITO
2004年夏	剑豪3	剑豪3	ACT	元气
	波斯王子 时之沙	プリンスオブペルシャ 时间の砂	ACT	UBISOFT
10月31日	圣诞夜惊魂	Tim Burton'sThe Nightmare Before Christmas	AVG	CAPCOM
2004年秋	多罗罗	どろろ	ACT	SEGA
	★GT赛车4	GT4	RAC	SCE
	机动战士高达SEED 前往永不结束的明日	机动战士ガンダムSEED 终わらない明日へ	SLG	BANDAI
11月11日	Fugitive Hunter	Fugitive Hunter	ACT	ATARI
2004年内	★合金装备索利德3 食蛇者	メダルギアソリッド3スネークイーター	ACT	KONAMI
	★DEATH BY DEGREES TEKKEN:NINA WILLIAMS	デス バイ ディグリ ズ 铁拳：ニ ナ ウィリアムズ	ACT	NAMCO
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	RPG	KONAMI
	★恶魔猎人3	Devil may cry3	ACT	CAPCOM
2004年未定	★王国之心II	キングダム ハーツII	RPG	SQUARE·ENIX
	圣灵机2	圣灵机2	RPG	WINKY SOFT
	决战III（暂定）	决战III（暂题）	SLG	KOEI
	Altered Beast（暂定）	Altered Beast（暂题）	A·ADV	SEGA
	降魔（暂定）	降魔（暂题）	A·ADV	SEGA
	★樱花大战5～永别心上人～	さくら大战5 ～さらば爱しき人よ～	ADV	SEGA
	少年冒险王：黑暗世纪	冒险王ビット：ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	蝙蝠侠外传～复仇的誓言～	バットマン外传～复仇の誓い～	A·ADV	UBI SOFT
	闪灵二人组 夺还屋 里新宿最强最强战	GetBackers 夺还屋～里新宿最强バトル～	ACT	KONAMI
	钢之炼金术师（暂定）	钢の炼金术师（暂题）	ACT	BANDAI
	钢之炼金术师2 红色ELIXIR的恶魔（暂定）	钢の炼金术师2 赤きエリクシルの恶魔（暂题）	A·RPG	SQUARE·ENIX
	龙珠Z3	ドラゴンボールZ3	FTG	BANDAI
2004年冬～2005年春	★最终幻想XII	FINAL FANTASY XII	RPG	SQUARE·ENIX

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
7月	★闪点行动：冷战危机	Operation Flashpoint：Cold War Crisis	SHT	ATARI
7月20日	猫女	Catwoman	ACT	ACTIVISION
7月29日	战国无双	战国无双	ACT	KOEI

8月5日	XIII～刺杀总统的人～	XIII～大统领を杀した男～	FPS	Marvelous Interactive
9月28日	SNK VS. Capcom SVC Chaos	SNK VS. Capcom SVC Chaos	FTG	SNK Playmore
11月9日	★光环2	HALO 2	FPS	Microsoft
2004年11月	布林克斯2Battle of Time&Space	ブリンクス2バトル・オブ・タイム&スペース	ACT	Microsoft
2004年发售	KingdomUnderFire II	キングダムアンダーファイア	RTS	Phantagram
2004年夏	★死或生在线	デッドオアアライブオンライン	FTG	Tecmo
	Kingdom Under FireII	キングダムアンダ ファイアII	ACT	Phantagram
发售未定	★星际争霸：幽灵	StarCraft：Ghost	ACT	Blizzard
	雷电战士：进化	RAIDEN FIGHTERS evolution	SHT	New World System
	RUNEBRID	RUNEBRID	S・RPG	TAKUYO



NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
7月8日	★牧场物语美丽人生女孩版	牧场物语ワンダフルライフforガール	RPG	Marvelous Interactive
7月22日	纸片马里奥RPG	ペーパーマリオRPG	RPG	任天堂
7月29日	洛克人X CommandMission	ロックマンX CommandMission	ACT	CAPCOM
8月26日	VR战士：E世代	Virtua Fighter：Cyber Generation	RPG	SEGA-AM2
11月9日	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
11月29日	★星际火狐	Star Fox	STG	NINTENDO/NAMCO
2004年冬	杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
	★幻侠JOE 2	Viewtiful JOE 2	ACT	CAPCOM
	★火焰纹章 苍炎的轨迹（暂定）	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹（暂题）	SRPG	任天堂
	家园	Homeland	SLG	Chun Soft
发售未定	PC 原人	Hudson Selection Vol.4 PC 原人	ACT	HUDSON
	马里奥网球 GC（暂定）	マリオテニス GC（暂题）	SPG	任天堂



GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
7月15日	仓鼠太郎 仓鼠运动会	とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ	A・AVG	任天堂
	最终幻想 I・II ADVANCE	ファイナルファンタジーI・IIアドバンス	RPG	SQUARE・ENIX
	怪物召唤士	モンスターサマナー	SLG	ARTIN
7月22日	★续 我们的太阳 太阳少年加戈	续 ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ	RPG	KONAMI
	★钢之炼金术士 回忆的奏鸣曲	钢の炼金术师 想い出の奏鸣曲	ARPG	BANDAI
	NARUTO 火影忍者 RPG继承火之意志	NARUTO-ナルト-ナルトRPG受けつがれし火の意志	RPG	TOMMY
7月24日	噗呦噗呦Fever	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
8月5日	SD高达FORCE	SDガンダムフォース	ACT	BANDAI
	传说的斯塔菲3	传说のスタフィー3	ACT	任天堂
	洛克人 EXE4.5 RealOperation	ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション	A・RPG	CAPCOM
8月8日	召唤之夜 铸剑物语2	サモンナイト クラフトソード物语	A・RPG	BANPRESTO
8月26日	马里奥弹珠台	Mario・Pinball	TAB	任天堂
2004年秋	火炎纹章 圣魔的光石（暂定）	ファイアーエムブレム 圣魔の光石（暂题）	S・RPG	任天堂
2004年冬	★FIFA 2005	FIFA 2005	SPG	EA
发售未定	忍	シノビShinobi	ACT	SEGA
	托尼霍克滑板4	Tony Hawk's Pro Skater 4	SPG	Activision
	★王国之心 记忆的锁链	Kingdom Hearts：Chains of Memories	RPG	SQUARE・ENIX
	MOTHER3（暂定）	MOTHER3（暂题）	RPG	任天堂

类型界定

ACT	动作	S-RPG	策略角色扮演
FTG(F-ACT)	格斗	RAC(RCG)	赛车
AVG(ADV)	冒险	SPG(SPT)	体育
A-AVG	动作冒险	PUZ(PZG)	益智
SHT(STG)	射击	A-PUZ	动作益智
FPS	主视角射击	TAB(TBL)	桌面游戏
SLG	模拟(策略)	QIZ	智力
RPG	角色扮演	ETC	其他
A-RPG	动作角色扮演	MUG	音乐

行货版的《实况足球7》终于发售了，通宵达旦地看过欧锦赛之后玩一场《实况足球7》调剂一下实为一个不错的选择。对足球可能不太感兴趣的女性玩家们也不用着急，因为NGC版的《牧场物语美丽人生 女孩版》就要上市了。如今，终于可以趁着这个机会弥补当初只能追女生的遗憾了。当然，还有另一款老少皆宜的游戏也相当值得瞩目，这就是《纸片马里奥RPG》！该作我们也曾经作过相关报道，有兴趣的玩家不妨瞪大眼睛期待一下吧！

责编／飞月

龙哥热线

游戏硬件我最通·不是神仙赛神仙

最近经常有读者打电话过来询问龙哥热线的「电话号码」，龙哥在这里声明一下：「龙哥热线」这个栏目并没有专门的热线电话，读者朋友有问题问龙哥的话请写信过来或是登陆我们的网站。



有问题找龙哥!!

包打听来包回答 面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智 但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

游戏通

责编：有古怪看信癖的专职热线寻呼员龙哥

Q 龙哥：展信佳！我是一名即将毕业的高中生。毕业后，我将选择游戏设计专业（本科）。在此，想问龙哥，目前我国从事游戏开发的前辈是何来历？因为我知道大学设这个专业的时间不长，也就一两年的事。还有啊，想问龙哥目前国内有没有从事电子游戏开发的公司?我这人向来讨厌PC游戏，仅玩的一款也就是《魔兽争霸》。因此，我不想从事PC游戏的开发工作，我的理想是振兴中国的电子游戏。给我鼓劲吧！最后，强烈要求《电软》赠送FFX中提达的项链！

（**江苏海门 张亦施**）

现在国内的游戏设计与开发专业还很少，属于真正的新兴事物，而且大多是以PC游戏为主。而且我国国内的游戏制作公司也大多为PC游戏公司，TV GAME方面的公司则基本为替外国厂商做外包，干的大多数是“体力活”。你的理想可谓是“前途光明，道路曲折”（笑），希望有足够的心理准备。不过龙哥我相信只要你有毅力与恒心，就一定能够实现心中的梦想的！

Q 最近搞了一台全新的NGC（美版的），有开机画面，我在玩游戏时，把原装电源插在主机上，在转接到PS2铁盒电源上时，没玩半个钟头，电视就没图像了，铁盒电源开始冒烟，原装电源上顿时就有刺鼻的焦味，后来发现他给我的是日版电源。在第8期的购机100问的《GC篇》里，日版电源为标准电压100V，美版电源为标准电源120V，它们相差有20伏啊！我想请问你，当发生这种情况时，机子会不会受到什么影响呢？还有，美版主机可不可以用日版的电源呢？如果买直插的电源的话，又是否保险呢？

（**江西南昌 邵志华**）

没有影响；可以使用；没事儿可以用。出现你说的情况很可能是你们家电压不稳的结果，如果长期都电压不稳的话建议还是买一个稳压器。

Q 这是我第一次来给你写信（是在晚自修时冒着“生命危险”给你写的，哈哈~），请龙哥帮我一下忙，我想买一个GBA的原装背光板，可到处打听，跑了很多电玩店都没找到。请问龙哥哪儿有得卖？有的话请尽快告诉我，价格是多少？

（**江苏南通 姚斌**）

你说的背光板是任天堂授权的还是未经授权的？正式授权的背光板由于是前光的，安装起来比较方便，不用动液晶屏幕，只要换个前屏幕加个灯就行了，价格大概在两百左右。未经授权的则需要拆开主机，取出屏幕再在液晶后面增加光板，并且需要焊接一些线路，比较麻烦，不推荐个人自己操作，当然有搭上GBA练手的那就另当别论了，绝对不是危言耸听！因此若是你实在受不了GBA昏暗的屏幕的话还不如当二手卖掉再贴点钱换台SP，装背光板其实是没有必要的，所以很少会有游戏店进货。

Q 小弟最近玩去年买的GBA版的《幻想传说》遇到了一些问题（去年的17期电软虽有攻略，但未能解决小弟的问题），因此，希望龙哥您从百忙之中抽出一点时间帮帮小弟，小弟在此叩谢！1、主角クレス=アルベイニ的S·D剑如何才能入手？特技杀剧舞荒剑是S·D剑入手后才可习得吗？（铠）ゴールドアーマー如何入手？2、クラース=F=レス怎样才能与最后的三个精灵签订契约？（因17期电软只写了12个精灵，总数应为15个。还有，精灵シセド订契约的地点并非未来篇（精灵洞窟），应是未来篇（暗之洞窟）。还有，他的最强召唤书N·G如何入手？3、チエスターニバークライト的（铠）マム·ベイン如何入手？4、すず的特技 兜雷也攻略上说在（暗之洞窟）购买，为何小弟买不到？5、带“？”的武器、防具等不确定品到哪可鉴定或怎样才可使用？6、交易品有什么用？收集品呢？那些最重要的XX信件、XX钥匙等东东怎样才可全部入手？7、用象牙制成的类似麻雀牌的道具有何用？

（**耐心安心的小君**）

1、GBA版中并没有S·D剑，必杀技杀剧舞荒剑也取消了，取而代之的是猛虎连击破。个人认为后者要远逊于前者，垃圾一个。ゴールドアーマー是在未来的莫利亚矿坑中得到，不过需要使用ルーンボトル鉴定才行；2、其他的精灵我只知道カメレオン是在未来的莫利亚矿坑中的第17层中的瘴气洞穴中得到，N·G是海盗宝藏之一， 在白桦の森~北西の山上の雪原得到；3、在ダオスの城的某个宝箱之中；4、大蛤蟆召唤术兜雷也可以在ドワーフの神殿第3层入手，这招很好使，速度极快，可以把任何BOSS连击致死；5、对其使用道具ルーンボトル即可鉴定；6、交易品可以卖高价，收集品没用，纯粹是用来满足有收集癖的玩家；7、集齐全道具而已。

Q 很高兴能看到在《电软》13期中我写给你的建议，咱的建议还不错吧？不过你把咱的地址弄错了，即广西桂林 火神突击队，刊登的竟然是广东顺德，希望以后不要犯这种错误了。好了，言归正传，我听说著名周边商罗技推出了一款PS及PS2用无线手柄，请问，这款无线手柄性能如何？另外，“电软互动短信俱乐部”还可以增加一个有奖问题的短信啊。

（**火神突击队 小何**）

呵呵，真是抱歉，下次争取不再犯这种错误了。罗技发售的不仅有PS2的，还有XBOX的专用无线手柄。与之前发售

卫生纸、树叶、接下来是……？

龙哥：你好！看到了其他电软迷在恶搞，俺也不愿落人之后，用树叶恶搞一番！另外还有几个问题想要请教：1、《鬼武者3》通关时间大约几小时？2、SS是多少Bit主机，除了玩游戏还能播放VCD吗？3、二手SS机+双手柄+电源=150，质量能好吗？（山东 华之林）

大家的想象力……果然非常丰富啊！树叶上还能闻到蚕的味道（？？），很怀念啊，只是看起来比较费劲，幸亏不是长篇大论，呵呵。1、第一次游戏的话通关时间大概在7、8个小时左右，上手之后就会快上许多，动作游戏都是如此，并没有固定的通关时间，纯粹看个人技术。2、SS是32位的，如果想要用SS看VCD的话需要购买特制的VCD解码器，不过可以直接播放CD。3、质量说不上好不好，而且都这么多年了，能够凑活着用就不错了，绝对不要抱过高要求。



攻略补完

看了第10期游戏研究所的忍者外传攻略发现了几处错误的地方。虽然现在提出来未免太晚了，不过在这里我还是想提醒一下。首先在道具篇中魂返之护符是价格15000而不是5000。还有那个BOSS战法篇中化石翼龙那里写了它飞到平台上休息时可以在平台下躲避这个是错误的，因为在平台下躲避的话它会用龙卷风攻击，损失不小。再有一个明显错误的地方是心得篇中写了在地上跳起发出手里剑射杀所有蝙蝠可以获得大量黄魂这一个。这个正确的方法应该是先用手里剑杀两个蝙蝠再吸它们的魂使出吸魂绝技（也就是每个武器的MAX技）。这样被吸魂绝技杀掉的蝙蝠会产生原有7倍的黄魂。金钱99999就很容易赚了。 （**吉林 车星豪**）

请问PS2上有霸王的大陆吗？（北京 生活黑咖啡） 霸王的大陆只有FC与PS版本，说起来，当初FC上的霸王大陆可是风靡全国啊，曾经爆机无数次。 我想买台GBASP，现在市面上的SP价格从600到900的都有，烦请龙哥告知一下原装机的大概价位。（陕西 朱世赫） 现在全新SP美版的价格大概在790左右，日版的则要稍贵上二十块钱左右。

的相比，这一次的手柄和接收器的体积变得更小，而且外形也加以改进，使得玩家把握时更加方便和舒适；另外对内部电路进行了重新设计，在打开力反馈的情况下可以使用50小时，不打开的话则可延长至100小时，同时还带有延时自动睡眠模式。两款手柄均使用2.4 GHz的射频技术，接收半径达到30英尺以上，如果手头比较富裕的话可以入手。



↑本次一共推出银色、陶瓷白与黑色三款无线手柄。

Q 我有几个游戏方面的问题，也许很弱，但请你一定帮我。1、真·三国无双3中自创武将的LV10武器怎么拿？2、王国之心里爱丽丝梦游仙境章里的那个森林，我果子吃了，所有的花都开过了，变大过了，就是拿不到剧情道具，过不去了。3、犬夜叉一诅咒的假面里，初期，主角被人关在牢里，用力量打破发光壁逃走后，哪也去不了，怎么办？最后请问，我的PS2是50006，可为什么看不了DVD？区位码是ALL也不行？

（北京顺义 王湖）

1、自创武将LV10各武器获得方法如下：LV10尖剑，黄巾砦攻防战(连合)，按何仪→波才→周仓→程远志的顺序将敌人打倒；LV10大剑，黄巾の乱(连合)，将除张角以外的所有武将全部打倒；LV10细剑，黄巾贼击退战(连合)，按高升→邓茂→黄邵→何仪→严政的顺序打倒敌人；LV10枪，汜水关の战(连合)，按李肃→高顺→牛辅→郭汜→李傕→樊稠打倒敌人，“粮库袭击”后，再干掉华雄和张辽；LV10戟，虎牢关の战い(连合)，打倒吕布。2、主角索拉变大之后将旁边的木台踩下去会有多条路，想缩小就调查树上的果实先打下来再吃即可，在吃之前先攻击一下果实那棵树就会转向，森林的上方通路都可以通向不可思议的房间，拿到重要道具时就会被传授冰魔法。3、应该从村子的右边的出口出去，然后再穿过森林，右边有一个小木桥，过桥向上走就可以看见一个房子，走到门口会发生事件……最后PS2不能看DVD的情况比较笼统，不过最大的可能应该是因为ZD的关系——如果ZD版本比较老的话，看DVD时是需要一定手法的，而不是放进去就播，非要遵守一定步骤才能引导出DVD，你可以去问一下卖给你机器的游戏店。

Q 上学期我购买了一台GBA，对其自然是爱如珍宝，我买了智慧宝盒的烧录器与烧录卡。现在，烧录卡“终于”出现问题了，除了《星之卡比》和《风之克诺帝亚》外，其他的游戏不是没法存就是一会儿能存、一会儿不能存。还有一些游戏会出现BUG，比如玩《机战》时，前几话就出现了50多级的人，请问龙哥这是怎么回事？再问一个问题，《X5》中最终BOSS希格玛那招紫色的方块怎么躲呀，好像他只要少了一半HP就用那招，只要他一用那招我就只有看着X变泡泡的份(不舍得用“E”)。《生化》与《FF》的“典藏”都出了，其实《洛克人》也有众多作品与悠久的历史，在国内也有很多FANS，龙哥能不能与众编商量一下……小弟万分感激。

（四川 刘前江）

由于ROM本身的原因，游戏存档不支持的现象是很常见的，至于出现BUG就更不要抱怨了，我自己的正版都能找出BUG——这是游戏本身的问题，很多游戏中都有BUG存在，当然也不排除下载游戏本身的问题。想要玩得塌实就买原版卡带，绝对没有存档问题。对付SIGMA的紫色方块：当它刚开始出现直到硬化之前都要尽量移动（这样可以将四个方块尽可能的分散开来），之后躲避起来就方便多了。另外，建议此战前换上黑色装甲，会对战斗比较有利。洛克人系列虽然人气不低，不过由于其一贯的高难度使很多玩家对其望而却步；编辑部的北斗和小沛就是两个截然相反的例子，所以需要再仔细考虑考虑(笑)。

Q 1、PS2能否像GBA一样用联机线进行联机？2、GBA游戏《光明之魂2》里面有一个神殿需要在地上放四个东西，在四个格子上面，但是我不知道放什么东西啊，请告诉我。3、《光明之魂2》中沙漠的那关其中有一个场景中有一个小金字塔，不知它是干什么用的，请龙哥告诉我。

（辽宁沈阳 李峰）

1、PS2上的ILINK端子就是支持联机游戏的，不过支持这一功能的游戏太少，而且5万系列的PS2已经取消了该端子；2、光之神殿是用来合成道具用的，从身上的道具中选四个放上去就有可能合成出稀有的物品来，不过是有几率限制的；3、你说的是那个进不去的小金字塔吗？应该没什么用，我问了别的玩家，也没听说过有发现什么特别之处。

Q 请问：1、FF9的陆行鸟要怎样取得？怎样玩寻宝游戏？2、FF9的卡片游戏不太明白其意思？3、PSP会出FF7-9的复刻版吗？4、PSP真会有500美元这么贵吗？5、东京电玩展是什么时候啊？

（贵阳？？）

1、在出了リンドブルム后，去东北方向的陆行鸟森林(チョコボの森)，莫古会向你介绍陆行鸟挖宝的事情，在大地图上找到有陆行鸟脚印的地方，站在上面使用菜单中的ギザ ールの野菜（陆行鸟最爱吃的东西，可以挖到，也可以向莫古购买）就会召唤来陆行鸟，以后也可召唤它——坐上它在大地图上就不会遇敌。再次进入陆行鸟森林，和莫古说话，就可以花60キル在森林里挖宝，时间限制是60秒。按select键开始，用□键在地上啄，会随机得到各种物品；2、卡片上的头像代表了卡片的身份，可以是怪物、魔法、召唤兽、装备、稀有道具等等。在进行游戏时，我方卡片的背景色是蓝色、对方的是红色。卡片上的数值决定了一张卡片的强度，数值从左到右分别代表攻击力、攻击方式、物理防御和魔法防御，其中P代表物理攻击方式、M代表魔法攻击方式。卡片上的箭头表示卡片如何进行战斗，当两张卡片相邻且箭头相对时，就会发生战斗，卡片上数值就决定了哪张卡片会获胜。3、FF7少年归来的影像就会在PSP上发售；4、PSP价格绝对便宜不了，不过也要不了500美元；5、日本的东京电玩展本来是有春季和秋季之分的，不过已经合为一年一次了。今年的东京电玩展将于9月24－26日在日本海滨幕张国际展览馆举行。

Q 吾有大堆问题想问，请务必答之。1、GBA电影卡一般多少钱适合？128MB的卡，能装多少分钟影像?您说是买电影卡还是买烧录机用相关软件转换成GBA格式电影？2、GBA《洛克人Z2》早已全S通关，HARD通过，但有N套装甲没取得，请问有何条件（分别是第一行2、4及第二行1、2、4个）。

（江苏南京 TG FANS DJ LAIN）

1、180以内是可以接受的价格，不过需要再买CF卡用来存储。128M的CF卡装满的话大概可以看四十分钟到一小时。我的建议就是都不买——在电视上看。用GBA看电影，玩完即可，那么小的屏幕能出什么效果？2、所有装甲入手方法如下：黄色装甲，一关中吃25个以上的能源和e水晶；蓝色装甲，一关中用枪干掉50名敌人；绿色装甲，用集气后的盾干掉20名以上敌人；桃红色装甲，用盾反射子弹达30以上；橙色装甲，用冲刺干掉20名以上敌人；紫色装甲，用鞭子拉动砖头或敌人30次以上；灰色装甲，用三连砍打倒20名以上敌人；黑色装甲，爆机一次；金红色最终装甲，获得并使用所有的精灵。

Q 13期《电软》里面说的“幻影”主机重新设计上市，这个“幻影”到底是什么主机啊？以前怎么没听说过？是哪国哪厂生产的啊？什么时候上市啊？那个Atholn XP2500+的CPU、nVIDIA GeForce FX5700 Ultra 显卡、nForce2 Ultira 400、256MB内存、40G硬盘的配置很诱人啊！还支持DirectX9.0，一台电影要配成这样没有三、四千大洋可拿不下来，这个“幻影”居然只要199美元，也就1600多人民币，真想见识一下啊！

（湖北武汉 陈铮）

幻影(PHANTOM)是由美国Infinium Labs公司制造，预定于今年年底之前发售。从其硬件配置来看很明显就是一台家用PC游戏机，而且比XBOX还要彻底！从其市场定位来看，估计在欧美会有一些市场，不过在亚洲恐怕就……

Q 龙哥你好！我有几个问题想问你下，N-GAGE在中国买得到吗？听说还有个什么DQ的，是N-GAGE第二代吗？价钱是多少？

（武汉 刘佳）

N-GAGE在中国没有行货，都是水货，不过可以买到。还有，是QD，不是DQ……这款QD相当于游戏功能的强化型，不过其他功能减弱了很多。QD已经正式在美国发售了，零售价格为199美元，还是个手机啊……

Q 我最近买了一本电软，不知道一看怎么没有广告了，我买书就想借鉴下里面的广告啊，我郁闷啊，还好你们出了个价格风标要不然我真不知道现在GBASP的价格了。还有我想问下黄金太阳的攻略在那一期的掌机迷里面有？

（湖北沙市 柏良）

之所以暂时停止刊登游戏店广告，是因为我们无法保障他们的信誉问题，而且确实有不少玩家反应被“黑”了。另外为了方便大家在购买主机和周边时有价格参考，我们特地开辟了“市场风标”这个栏目，里面的价格是我们经过调查之后的，比较全面和客观，当然因为各地的实际情况可能会有少许出入，大家还是以当地的实际报价为准。掌机迷上没有登过黄金太阳的攻略，毕竟是太早的游戏了。如果在游戏中遇到什么苦难的话，欢迎拨打“龙哥热线”！

包打听 一个好汉三个帮！中国玩家的团结互助精神将在这里得到最真实的体现，希望大家将之POWER MAX！

■在《勇者斗恶龙Ⅶ》中第五章有一个水门，要怎么样才能进去啊？我都通过好几次关了，可就是进不去，是怎么回事呢？　　（碾子山 恶龙爱好者）

包回答

●第十四期包打听中关于狂野冒险F的解答：进入封印图书馆后会得到“ティンダースタッフ”，利用其点火开门。五个一排的烛台需要点燃左、中、右三个（注意按住□不放可以连续发射火焰）；左右的雕像前面仍然使用『泪のかけら』，书架中间需要输入密码“ガーディアンブレード”；翻开最后的书，展开BOSS战。　　（邪派 黄金）

龙哥，听说林肯公园六月中旬就要在香港举办演唱会了，作为LP的死忠歌迷，你有什么看法和打算？（甘肃 局长）　　虽然是在香港而不是在大陆举办，不过从某种角度上来看，也算是终于实现了LP FANS们“把林肯请到中国来”的夙愿了。至于行动嘛，这还用得着说吗——龙哥一向就是行动派，所以我早就已经将可以参加抽奖去演唱会现场的表单填了数百份寄了出去，不过，似乎，好像，即使如此我还是没有能够中奖……

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 紋章の謎

SFC	厂商：任天堂	发售日：1994.4.21	
	类型：S·RPG	价格：9800日元	其他：——

～火炎纹章系列的里程碑～

纹章之谜的成功标志着火炎纹章的成功，这个说法毫不夸张。不过《纹章之谜》没有在发售之前进行超大规模的轻轰滥炸般的广告宣传(只是起用了当红影星桥本奈江COS了一场比较有气氛的歌舞剧广告而已—_—b，不过就当时而言还是掀起了不小的轰动咯)，并在日刊《FAMI通》取得了36分的高分评价(顺便PS：这个分数在当时是最高的)，上市后市场反响也不错，游戏销量最终冲破60万本。自此，纹章在SFC时代的战役顺利的完成了第一战。 文/黑衣的死神



回顾系列经典作品，战略模拟游戏中的王者："火纹"

BEST ENDING达成方法

BAD ENDING：第二部20章结束时没有收集全五个圣玉（オーブ）。

NORMAL ENGDING：第二部20章结束时虽然收集全了五圣玉，但有同伴死亡。

BEST ENGDING：第二部20章结束时收集全所有的圣玉和收到所有的同伴，并且全部生存。

五圣玉的收集

ひかりのオーブ（光之珠）
- 第一部：15章、最上边的房间，右边宝箱
- 第二部：14章、发生事件得到

ほしのオーブ（星之珠）
- 第一部：15章、最上边的房间，左边宝箱
- 第一部：14章、发生事件得到（之前必须收集齐所有12枚星之碎片）

だいちのオーブ（大地之珠）
- 第一部：15章、右边的第二个房间中左边的宝箱
- 第一部：16章、敌盗贼

いのちのオーブ （命之珠）
- 第一部：——
- 第一部：18章、访问村庄

やみのオーブ（暗之珠）
- 第一部：——
- 第一部：20章、敌人哈丁（ハ-デイン）携带



众多的个性化角色

就游戏本身而言，《纹章之谜》并不算是彻底的原创作品，开发小组IS只是将FC版初代纹章“暗黑龙与光之剑”的剧情略加精简后作为本作的上部“暗黑战争篇”，同时运用新的游戏引擎大幅度强化了游戏画面，并启用当红插画家箱田真纪将人物肖像重新绘制，新增的下半部剧情“英雄战争篇”更是突出了纹章之父加贺昭三所要表达的制作理念，一个个角色被刻画得活灵活现，人物之间的对话更是将他们的性情表露无遗，而其中几名特别突出的角色甚至在续作中都能找到与之非常类似的形象（比如剑士那巴尔ナバール和封印之剑的路特加ルトガー，勇者奥古玛オグマ和封印之剑的勇者迪克ディーク），整个游戏剧本也非常出彩，官方甚至为其连载了剧情小说（这也是惟一一款由官方推出过剧情小说的FE作品），可见本作在玩家心目中的地位之高。







高难度是系列特色

游戏整体难度一般，不过就当时而言已经算比较高了，角色死亡不能复生，战场中只能中断不能运用S/L大法等几乎都让LIGHT USER很难对其产生好感，实质上，对于FE玩家群的特殊化，在整个SFC时期，IS小组都没有作出扩展玩家领域的尝试（直到加贺离职成广通接手后才有所改观），也许是因为加贺的偏执，SFC上的FE三作难度一代高于一代，最后甚至难得登峰造极几乎可以说是变态—_—！不过对于真正的核心玩家来说，高难度才是FE游戏性的体现；除此，《纹章之谜》也算是为后续作品奠定了游戏框架：职业、转职系统、战斗的切换、道具的使用、更替、角色的能力上限、武器等级、支援效果等等，还有每作不可或缺的天马三姐妹“DELTA ATTACK”^_^，现在看来纹谜的画面已经过时而且显得老旧，但是我仍然推荐各位在闲暇之时玩玩由我国汉化小组狼组精心奉献的纹谜完全中文版，汉化非常非常出色，下载地址就不说了咯，网上一搜就有^^。



↑对付最终BOSS必需使用S级以上的武器才能造成有效伤害。

十二星の碎片 完全收集之道

名称	HP	力量	技巧	速度	运气	武器	守备	魔防	入手方法
星のタウルス	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	3章/敌リュッケ
星のジェミニ	0%	+30%	0%	0%	0%	-10%	+20%	0%	5章/敌トラ-ス
星のアクエリア	0%	+10%	+10%	+10%	0%	+10%	0%	0%	6章/敌サムト-
星のキャンサ-	0%	-10%	0%	0%	0%	0%	+50%	0%	6章/敌ラング
星のリブラ	-10%	0%	0%	+40%	+10%	+10%	0%	-10%	6章/宝箱
星のスコ-ピオ	0%	+20%	+20%	+10%	-10%	0%	0%	0%	7章/敌盗贼
星のレオ	0%	+50%	0%	0%	0%	0%	-10%	0%	8章/敌盗贼
星のサジタリス	-10%	0%	+40%	+10%	0%	0%	0%	0%	8章/ジョルジュ携带,可说得
星のバルゴ	0%	0%	0%	0%	0%	+20%	-10%	+30%	9章/ミネルバ携带
星のカプコ-ン	+20%	0%	-10%	-10%	0%	+30%	+10%	0%	9章/宝箱
星のアリエス	0%	0%	0%	0%	+40%	0%	0%	0%	10章/敌エルレ-ン
星のピスケス	+10%	0%	0%	0%	+10%	0%	+10%	+10%	12章/宝箱

大陆史出现的具体方法

1、必须第一部后继续第二部；
2、收到所有可以加入的伙伴,并全部生存;
3、收集全五块圣玉。
以上条件全部达成，Good Ending 后可见到雅嘉尼亚大陆史。

←达成条件比较苛刻。

如同任天堂在三月底更新“烈火之剑”公式网站时所暗示：“新的炎之纹章传说即将降临”，时隔六年，《火炎纹章》系列经过脱胎换骨，终于回归家用机平台，结合GC优秀的机能，游戏所要表达的“魄力的战术”和新制作人诠释出的新的游戏理念也即将上映，在这个百无聊赖的暑假里，就让我们一起期待王者的再次降临吧！



当游戏批评的深邃融入电击收藏的精彩之时
当迷茫于寂静岭的心灵希望找到深渊的出口时
请相信我们给你指出的……

电击收藏×游戏批评 联手打造

电击收藏 珍贵绝档

迷你CD让寂静歌声与你贴心而行

电击收藏CD专题版～聆听寂静岭～20分钟精彩不断～Letter-from Lost Days / Rain of Brass Petals - Three Voices Edit / You're Not Here 等5首精选曲目（4代强档收录）

独家赠送8厘米音乐CD
（等大写真）

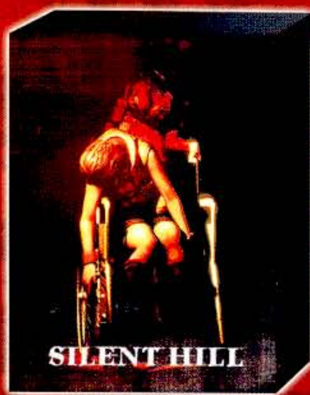
SILENT HILL
SONG COLLECTION DISK

SILENT HILL

收藏寂静岭

独家奉送寂静岭百宝袋





寂静岭独享套装

7月中旬全国上市
标准定价19.8元

游戏批评专题版寂静岭百页美文手册

『揭开寂静岭』

- 原创(寂静岭4代)中篇恐怖小说
- 4代游戏攻略重点线索探究
- 历代游戏人物心理性格分析
- 历代游戏隐藏要素通盘整理
- 新作世界观分析及风格走向漫谈
- 寂静岭专用词汇整理检索



电击档案版寂静岭4代情节详解

『体验寂静岭』 The room disk

- 总时间：60分钟（以上）
- 寂静岭4代剧情精美剪辑，
- 全流程无疑虑欣赏
- 4代原创精彩MV独家奉上



电击档案版寂静岭系列真相解密

『探索寂静岭』 Discovery disk

- 总时间：60分钟（以上）
- 系列要素特点视频探索
- 通俗与精彩的紧密结合
- 所有人都能理解系列真谛
- 系列各代精彩原创MV合集
- 历代玄妙结局收录



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取 邮购时请注明"收藏寂静岭"

ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

电子游戏软件 Vol.139

地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

零售价9.8元